Agosto 2001 Numero 5

Redazione ITALIA

EGM
Electronic Gaming Monthly Italia
Pubblicazione mensile anno I
Numero 5 Agosto 2001
Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 7/2001 del 2 Febbraio 2001
Pubblicazione a cura di:
Near - New Media Agency
Fr. Quarto Inf. 6 - Asti
Direttore Responsabile:
Alessandra Salimbene
Coordinamento:
Simona Gligora
Caporedattore:
Lorenzo Monticone
Impaginazione e grafica:
Filippo Staniscia
Copertine:
Claudia Tuirán Alomía
Traduzioni: Near Snc - Asti

Redattori:
Luca Agoglia
Luca Carbone
Davide Cavagnero
Andrea Corbella
Edoardo Dezani
Corrado Giunta
Maurizio Labate
Nicolò Li Causi
Davide Moretto
Luca Ruella
Roberto Tanzi
Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia,
Marida Brunori
Fotocomposizione:
Tipografia Piano - Asti
EGM Italia è edito da Edizioni Star Comics S.r.l.
Stampa:
Industrie Poligrafiche Friulane
Cittá di Castello (PG)
Distributore per le edicole:
CDM S.r.l.
V.le Borghi 172, 00144 Roma

Redazione USA

Direttore:
Dan Hsu
Direttore Esecutivo:
Mark MacDonalds
Capo Redattore:
Dean Hager
Redazione:
Crispin Boyer, Greg Sewart, Sam Kennedy, Jonathan Dudlak, Terry Minnich, James Mielke, Ryan Lockhard, Ethan Einhorn, Dan Leahy, Joe Rybicki, Jeremy Scot, Shawn Smith, Gary Steinman, Axel Strohm, Todd Zuniga
Corrispondente dal Giappone:
Yutaka Ohbuchi

di Alessandra Salimbene ⇠⇢ alessandra@near.it

E per chi gioca sotto l'ombrellone...

... È arrivato giusto in tempo il Gameboy Advance e il numero estivo di EGM-Italia.

Già, perché pare proprio che la mania di quest'estate sia questa, il nuovo gioiellino Nintendo. Che dire? Anche noi ce ne siamo innamorati.

I giochi per la nuova console portatile sono simpatici, divertenti e originali. L'hardware è capace di produrre una grafica che poco si discosta da quella della cara vecchia PsOne. Insomma, dopo Pokémon, Zelda e una serie infinita di successi, l'impero della grande N mette a punto un altro colpo vincente.

Anche GameCube promette bene, comunque, e lo potete leggere nella seconda parte dello speciale E3, richiesto da voi tutti a gran voce, tanto che l'abbiamo tenuto per questo numero proprio per poter dedicare alle grandi novità lo spazio che si meritano.

Ok, ok direte voi... e oltre Nintendo? Cosa c'è da leggere? Ma che domande.

Beh, penso che anche questo mese non abbiate che l'imbarazzo della scelta. Oltre alla mitica carrellata E3, con incorporate tutte ma proprio tutte le novità X-box, Ps2, Nintendo, etc..., una bella rubrica sugli accessori per le vostre console, la seconda e ultima parte della soluzione di Onimusha: Warlords, la guida strategica del divertentissimo Conker's Bad Fur e poi l'immancabile carrellata di notizie (occhio a Metal Gear Solid. a pag. 10 e Silent Hill 2 a pag. 14).

Manca qualcosa? Ebbene sì: abbiamo rimandato l'annunciato speciale pirateria, ma solo al prossimo numero.

L'interesse suscitato da questo speciale è stato tale e le vostre lettere così numerose che il poco spazio disponibile in questo numero non ci sembrava sufficiente per inserire tutte le notizie, opinioni, interviste, dati, lettere che stiamo raccogliendo a riguardo. Guardate il lato positivo: chi non l'ha ancora fatto ha un po' di tempo in più per scriverci il suo parere!

Prima di chiudere il mio spazio e lasciarvi alla lettura di questo esplosivo numero, un altro annuncio piuttosto interessante: da settembre EGM diventerà l'unica vera rivista totale di videogiochi, inserendo accanto a tutte le console anche una sezione dedicata al PC.

Non è favoloso? Noi pensiamo di sì... e abbiamo deciso di inaugurare questa nuova rubrica con un magnifico speciale "Pc contro Console". Io non vedo l'ora, e mi piacerebbe sapere anche su questo il vostro parere.

Ok, credo che dopo questo annuncio posso anche concludere. Mi raccomando, non scottatevi troppo al sole...
e mandateci qualche cartolina!

Arrivederci a settembre!

Alessandra Salimbene

Agosto 2001 n. 5

Questo mese su EGM-Italia

LEGENDA

- Dreamcast
- Nintendo 64
- PlayStation 2
- PlayStation
- Game Boy Color
- Game Boy Advance
- Xbox

Agosto 2001 numero cinque

Coming Soon

Dreamcast

Charge 'n Blast	22-giu	Halifax
Carrier	22-giu	Halifax
Coaster Works	22-giu	Halifax
Evil Dead: Hail of The King	22-giu	Halifax
Iron Aces	22-giu	Halifax
Sonic Adventure 2	23-giu	Cidiverte
Alone in the Dark IV	27-giu	Infogrames
Unreal Tournament	27-giu	Infogrames
Crazy Taxi 2	30-giu	Cidiverte
Championship Surfer	5-lug	Ubi Soft
Bang! Gunship Elite	20-lug	Halifax
Evolution 2	20-lug	Halifax
Flintstones: Viva Rock Vegas	20-lug	Halifax
Dragon Riders	2-ago	Ubi Soft
Soldier of Fortune	2-ago	Ubi Soft
Heavy Metal	10-ago	Halifax
Galleon	22-ago	Halifax
Commandos 2	22-set	Halifax
Conflict Zone	27-set	Ubi Soft
Evil Twin	27-set	Ubi Soft

Game Boy Advance

Castlevania	22-giu	Halifax
GT Advanced - Championship Racing	22-giu	Halifax
Konami Crazy Racers	22-giu	Halifax
Pinobee	22-giu	Halifax
Tony Hawk's Pro Skater 2	22-giu	Halifax
Top Gear GT Championship	22-giu	Halifax
Titti and the Magical Gems	22-giu	Halifax
Rayman Advance	22-giu	Ubi Soft
Ready To Rumble	27-giu	Infogrames
Army Men: Advance	29-giu	Halifax
Bomberman	27-lug	Halifax
Earthworm Jim	7-ago	Halifax
Fortress	7-ago	Halifax
Iridion 3D	7-ago	Halifax
Pitfall	7-ago	Halifax
Isola LEGO 2	15-set	Leader
Spiderman Mysterio's Menace	21-set	Leader
X-Men: Reign of Apocalypse	22-set	Halifax
Mario Kart Championship Circuit	Settembre	Ceppi Ratti
Lady Sia	7-ott	Halifax
LEGO Bionicles	20-ott	Leader
Lucky Luke Wanted	Ottobre	Infogrames
Heart of Darkness	Ottobre	Infogrames

Game Boy Color

Roswell	7-giu	Ubi Soft
Freestyle Scooter	7-giu	Ubi Soft
Looney Tunes Racing	14-giu	Infogrames
Titeuf	14-giu	Infogrames
Commander Keen	22-giu	Halifax
Mat Hoffman BMX	22-giu	Halifax
Player Manager 2001	22-giu	Halifax
X-Men:Wolverine's Rage	22-giu	Halifax
Alla Ricerca Della Valle Incantata	29-giu	Halifax
Tiny Toons: Buster eroe per un giorno	29-giu	Halifax
Pokémon Puzzle Challenge	Giugno	Ceppi Ratti
Matchbox: Emergency patrol	6-lug	Halifax
Vip	12-lug	Ubi Soft
Powerspuff: Bad Mojo Jojo	12-lug	Ubi Soft
Powerspuff: Paint The townsville Gree	12-lug	Ubi Soft
Powerspuff: Battle Him GBC	12-lug	Ubi Soft
Top Gun	13-lug	Halifax
Hands of Time	13-lug	Halifax
Dexter's Laboratory	19-lug	Ubi Soft
Prince Naseem Boxing	22-lug	Halifax
Tiny Toons: Dizzy's Candy Quest	27-lug	Halifax
Shreck	30-lug	Halifax
Super 1 Karting	17-ago	Cidiverte
Bounced	17-ago	Cidiverte
Mary Kingís Riding Star	17-ago	Cidiverte
Absolute X	17-ago	Cidiverte
Turbo Challenge GBC	17-ago	Cidiverte
Chris Kamaraís street soccer	17-ago	Cidiverte
Colin Mc Rae	22-ago	Halifax
WWF: Betrayal	22-ago	Halifax
Hercules	31-ago	Halifax
Xena: Princess Warrior	31-ago	Halifax
Robocop	31-ago	Halifax
Stuart Little	8-set	Halifax
Matchbox: Mission Bravo	22-set	Halifax
Portal Runner	22-set	Halifax
Extreme Ghostbuster	Settembre	Cto
Pokémon Crystal	Ottobre	Ceppi Ratti

Nintendo 64

Kirby	64Agosto	Ceppi Ratti
Paper Mario 64	Ottobre	Ceppi Ratti
Pokémon Stadium 2	Ottobre	Ceppi Ratti

PlayStation 2

Ring of Red PS2	22-giu	Halifax
Red Faction PS2	22-giu	Halifax
24 Ore di Le Mans	27-giu	Infogrames
Gauntlet Dark Legacy	27-giu	Infogrames
Uefa Challenge	27-giu	Infogrames
Wacky Races	27-giu	Infogrames
Tokyo Extreme Racer Zero	28-giu	Ubi Soft
Fuga da Monkey Island	29-giu	Cto
MDK 2: Armageddon	29-giu	Halifax
World Destruction League : Warjetz	29-giu	Halifax
ESPN National Hockey Night	30-giu	Halifax

Coming Soon

Onimusha Warlords	4-lug	Cto
Nba Street	5-lug	Cto
Flintstones: Viva Rock Vegas	6-lug	Halifax
Sky Surfer	6-lug	Halifax
Operation Winback	06-lug	Cidiverte
Ministry of Sound	7-lug	Ubi Soft
Freak Out	20-lug	Halifax
Rune: Viking Warlord	20-lug	Cidiverte
7 Blades	22-lug	Halifax
Robot Warlods	27-lug	Cidiverte
City Crisis	27-lug	Cidiverte
Bloody Roar 3	22-ago	Halifax
Hidden Invasion	27-ago	Halifax
Shadowman 2	31-ago	Halifax
Extreme G3	31-ago	Halifax
Paris Dakar Rally	31-ago	Halifax
Resident Evil: Code Veronica	6-set	Cto
Playmobil Hype	6-set	Ubi Soft
Victorious Boxers	07-set	Leader
NFL Quarterback Club 2002	14-set	Halifax
LEGO Racers 2	15-set	Leader
Madden Nfl 2002	20-set	Cto
Stunt GP	22-set	Halifax
ESPN X Games Skateboarding	22-set	Halifax
Frogger	22-set	Halifax
MX 2002	22-set	Halifax
Supercar Street Challenge	22-set	Halifax
Portal Runner	22-set	Halifax
Emerald Phantasia	22-set	Halifax
Giants	22-set	Halifax
Jimmy White Cueball World	22-set	Halifax
Legacy of Kain Soul Reaver 2	22-set	Halifax
Lotus Challenge	22-set	Halifax
Project Eden	22-set	Halifax
World Championship Snooker 2001	22-set	Halifax
Zombie Revenge	22-set	Halifax
Nhl 2002	27-set	Cto
F1 2001	27-set	Cto
Evil Twin	27-set	Ubi Soft
Supercar Street Challenge	28-set	Halifax
Alone in the Dark IV	Settembre	Infogrames
Cart Fury	Settembre	Infogrames
Half Life	01-ott	Leader
Dave Mirra Freestyle BMX 2	7-ott	Halifax
Test drive off-road	Ottobre	Infogrames
Test drive	Ottobre	Infogrames
MX Rider	Ottobre	Infogrames

Playstation

Inspector Gadget: Gadget's Crazy Maze	7-giu	Ubi Soft
Rugrats: Totally Angelica	22-giu	Halifax
20 Games	22-giu	Cidiverte
Evil Dead: Hail to The King	23-giu	Halifax
Tchnomage PSX	27-giu	Infogrames
World's Scariest Police Chase	29-giu	Halifax
Spec Ops Cover Assault	29-giu	Cidiverte
Championship Surfer	5-lug	Ubi Soft
Motocross Mania	06-lug	Cidiverte
Roswell	12-lug	Ubi Soft
Nicktoons Racing	18-lug	Infogrames
Megaman X5	19-lug	Cto
Megaman Legends 2	19-lug	Cto
Breath Of Fire 4	19-lug	Cto
Tiny Toons: Plucky's Big Adventure	27-lug	Halifax
Vp	6-set	Ubi Soft
Pippo Fun House	6-set	Ubi Soft
Black & White	14-set	Cidiverte
Ralph il Lupo all'Attacco	17-set	Infogrames
The Italian Job	21-set	Halifax
Spiderman 2 Enter: Electro	21-set	Leader
Castelvania Chronicles PSX	22-set	Halifax
X-Men: Mutant Academy 2	22-set	Halifax
Aerodive	22-set	Halifax
Le Dino Corse	22-set	Halifax
Time Bokan - Yattaman	22-set	Halifax
Europe Crazy Racing	Settembre	Infogrames
Chi Vuol Esser Miliardario	05-ott	Leader
Men in Black Crashdown	Ottobre	Infogrames
Luck Luke 2001	Ottobre	Infogrames

Economici PS

Tony Hawk's Pro Skater 2 Platinum	29-giu	Halifax
Spideran Platinum	29-giu	Leader
Burning Ace	Settembre	Cidiverte
Future Racer	Settembre	Cidiverte
GP Challenge	Settembre	Cidiverte
Hybrid	Settembre	Cidiverte
Lakemasters 2	Settembre	Cidiverte
Notre Dame	Settembre	Cidiverte
Pocahontas	Settembre	Cidiverte
Pro Body Boarding	Settembre	Cidiverte
Rageball	Settembre	Cidiverte
Strikers 1945	Settembre	Cidiverte
Wild Boaster	Settembre	Cidiverte
Windsurfers Paradise	Settembre	Cidiverte

Adios.
La redazione di EGM saluta Tania Bignardi, ex PR di Cidiverte, che ci ha lasciato (professionalmente, s'intende), il mese scorso. In bocca al lupo a una compagna di strada disponibile e gentile (anche se era l'unica a mandarci i calendari delle uscite in formato Word :), ovunque sia ora e qualunque nuova strada abbia scelto per sé.

Lo staff di EGM

NEWS

La guerra con la PS2 non è virtuale

Sembra che la tecnologia della PlayStation 2 possa essere utilizzata per scopi molto diversi da quelli dell'intrattenimento ludico. Quando, alcuni mesi fa, vi parlammo dell'acquisto di una notevole quantità di console da parte dell'Iraq per scopi militari, sembrava quasi uno scherzo, invece...

Asustek Computer e Acer, due aziende taiwanesi, sono state impossibilitate a procedere con la produzione di componenti per la console Sony, in quanto i loro stabilimenti sono piazzati sul suolo cinese.

La Cina è da considerare un paese off limits, per quanto concerne la produzione o l'esportazione di ogni genere di materiale bellico.

Sono stati proprio i giapponesi a rivelare che, all'interno della PS2, si nascondono veri e propri ordigni bellici, mentre una voce govermativa ha affermato che uno dei suoi componenti principali potrebbe essere utilizzato come parte di un circuito missilistico a puntatore automatico.

A questo punto, le specifiche tecniche della PS2 sul sito della Sony andrebbero aggiornate.

Sotto la voce DVD, può essere aggiunto ordigno bellico :)

Dreamcast di nuovo in produzione?

Forse c'erano ancora delle scorte nel magazzino Sega, oppure, considerando gli ultimi record di vendita del software, qualcuno ci ha ripensato... comunque, il 6 Settembre in Giappone Sega metterà in commercio una nuova versione del Dreamcast R-7 (Regulation-7), insieme a Shen Mue 2. Si tratta di una edizione speciale della console, dall'aspetto molto aggressivo, completamente nero. Attualmente l'hardwaré Dreamcast non è assolutamente morto, anzi è utilizzato da molti produttori di set-top-box.

Purtroppo l'offerta non coinvolge il nostro paese ma, se proprio volete averne una, in quei giorni provate a fare un salto su ebay.com, non si sa mai ;)

In ogni caso, il prezzo proposto in Giappone è alquanto competitivo: 9900 Yen (circa 170.000 lire).

Bill, ma dove hai la testa?

Magari non ci crederete, ma Xbox, fino a pochi giorni fa, non era un marchio Microsoft. Il gigante di Seattle se ne è accorto solo quando i dirigenti di una holding, chiamata Xbox Technology, si sono fatti avanti, a quel punto il rischio di dover cambiare il nome è stato davvero molto grosso... Beh, diciamo che zio Bill, dopo essersi reso conto della gravità della situazione, ha estratto il portafoglio dalla tasca posteriore dei pantaloni e ha elargito qualche dindo...

Robert Koolern, vicepresidente del settore marketing della ex Xbox Technology ha affermato senza sorta di dubbi: *"It was a very, very mutually satisfying agreement."* (Traduzione: è stato un accordo molto soddisfacente per entrambe le parti)

Quando mi arriva lo stipendio di EGM, non dico mai very, very... come mai??

La PS2 anche per i più poveri

John Gage, fondatore del comitato WEF (World Economic Forum), ha affermato che, con l'aiuto dei paesi industrializzati, sarebbe facilmente possibile collegare via internet scuole, ospedali e cliniche dei paesi più poveri. Secondo il WEF, in Africa non c'è solo bisogno di acqua, cibo e medicine, ma anche di tecnologie (considerate un componente fondamentale per lo sviluppo).
E' curioso sapere che il dispositivo, indicato per raggiungere questo obbiettivo, sia proprio la PlayStation 2. La console di Sony è stata segnalata come una piattaforma compatta, facile da installare e in grado di supportare un sistema operativo stabile come Linux.
Secondo Gage, anche l'Xbox tecnicamente sarebbe una piattaforma ideale, ma il freno è proprio il prezzo, ancora troppo elevato.
Sony ha accolto favorevolmente la proposta e ha affermato che almeno 100.000 console saranno inviate in Uganda e Mali. Si tratta di un'iniziativa molto nobile.

PS One e Linux

L'azienda cecoslovacca Blokman Trading ha mandato online una prima versione alpha del Kernel Linux 2.4 per PSOne (versione moderna della prima generazione di console Playstation). Il Kit, sotto licenza GPL, potrà essere scaricato da www.runix.ru. La versione finale è attesa per Ottobre, nel frattempo, se siete in possesso di una connessione veloce, potete provare a scaricare la release beta e magari date qualche consiglio agli sviluppatori: la comunità open source è sempre aperta a tutti.
La società dell'Est prevede di lanciare, entro il prossimo anno, una versione del Kit destinata alla PlayStation 2.

XBox, una console per tutti

Steve Ballmer, CEO di Microsoft, ha dichiarato che "Xbox sarà la console per tutti". Con questa frase, si vuole fare intendere che tutti i possessori dei miseri modem analogici non dovranno preoccuparsi più di tanto.
Microsoft non intende sviluppare giochi destinati esclusivamente a chi può collegarsi a Internet tramite banda larga. Non si tratta sicuramente di una scelta per difendere coloro che hanno delle connessioni poco veloci: in questo caso, il freno lo pone il mercato. La maggior parte degli utenti nel mondo usa ancora connessioni 'lente'. Balmer infatti ha affermato che "la principale ragione per cui la gente acquisterà Xbox sarà per giocare in locale".
E' di idea differente invece Sony che, facilitata dal mercato giapponese tecnologicamente molto avanzato, ha affermato che presto inizierà la sperimentazione dei sistemi a banda larga per il gaming online.

Tecmo

Tecmo in questi giorni stà proponendo un sondaggio sul proprio sito, chiedendo su che console vorreste vedere il prossimo episodio della serie Ninja Gaiden. Annunciato per Ps2 fino allo scorso E3, evidentemente qualcosa ha fatto cambiare ultimamente idea agli alti vertici, ed ora il GC è in prima posizione tra i nuovi aspiranti...

NEWS

Nintendo

Buone notizie da Toshihiro Nagoshi, presidente del team Sega *Amusement Vision*, (meglio noto con il vecchio nome *AM3*), che ha confermato Super Monkey Ball disponibile al lancio giapponese del GameCube, mentre Virtua Striker 3 arriverà in concomitanza con i prossimi mondiali. Sembra inoltre che il team sia al lavoro solo per il 128bit nintendiano, e che tra i vari programmi vi sia un nuovo racing game (ma non basato sul franchise propietario di Daytona)

Namco

Namco, secondo voci della grande rete, sarebbe interessata a convertire Soul Calibur 2, Tekken 4 (alcuni mesi dopo la versione Ps2), Ridge Racer (è da più di un anno che ci sono indiscrezioni a proposito) e Tekken Tag Tournament per GC. Se quest'ultimo appare un pò improbabile, visto l'arrivo del quarto episodio e il gameplay obbiettivamente datato, l'arrivo di Soul Calibur e RR è quasi certo.

Sega

Nuova versione di Crazy Taxi in arrivo per GC: le voci, che finora davano per certa la conversione di uno dei due episodi disponibili attualmente per DC, sono mutate, dando come quasi sicuro un episodio originale, sulla falsariga di quello in sviluppo per Xbox. Sega convertirà inoltre tutta la sua prestigiosa lineup sportiva targata Visual Concepts: il primo gioco in arrivo sarà NFL2K2, seguito da NBA2K2, NHL2K2 e World Series Baseball 2K2. Annunciati inoltre un "simulatore di calcio" (che sia il tanto atteso killer di Winning Eleven?) e un probabile sequel di Virtua Tennis. Di questi giorni inoltre la notizia che tutti i titoli Sega saranno distribuiti in Europa da Infogrames.

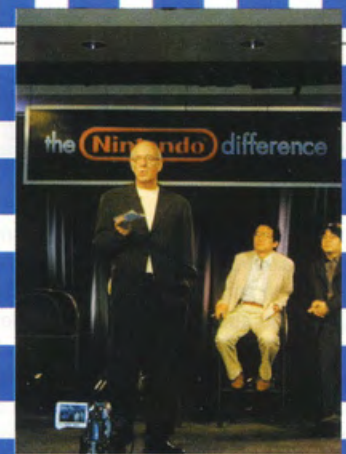
Enix

Enix potrebbe tornare sotto l'ala Nintendo: dopo la parentesi su Psx, pare siano in preparazione diverse conversioni dei precedenti titoli a 16bit della saga su GBA. Prende piede inoltre l'ipotesi di un nuovo episodio per GC, ma qualcosa di concreto lo sapremo solo al prossimo SpaceWorld di Agosto. Ricordiamo solo che l'ultimo episodio della saga, il VII, commercializzato meno di un anno fà, in Giappone ha letteralmente oscurato gli ultimi tre episodi di Final Fantasy in quanto a vendite e critica. Inutile dire che sarebbe un ottimo colpo per Nintendo.

Midway

Midway convertirebbe l'atteso Spy Hunter, oltre che per PS2, anche per GameCube. Paradigm Entertainment è attualmente impegnata a completare la versione per la console Sony, quella per GC sarà realizzata invece dal team Point of View Software.

Nintendo

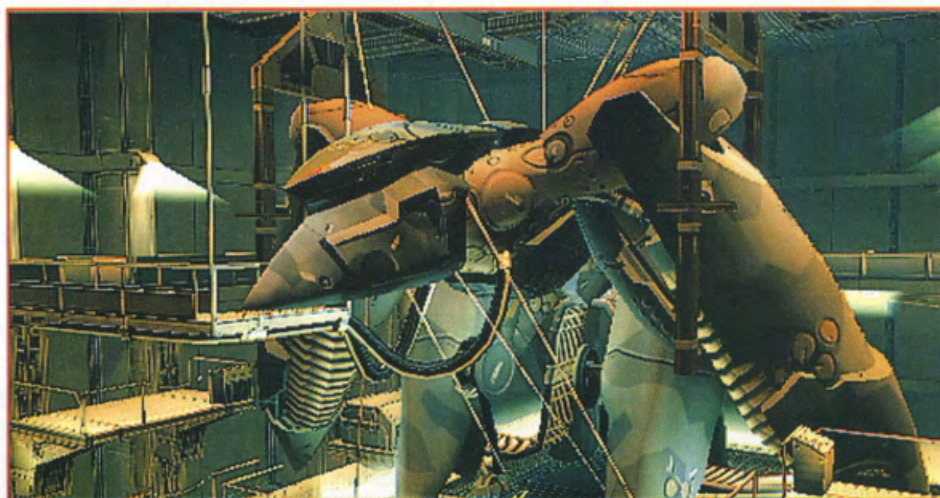
Da Nintendo arrivano i primi dati sul lancio Jap del GameCube: il 14 settembre 2001 debutteranno insieme alla console (ad un prezzo definitivo di 25.000 Yen, intorno alle 450.000 lire), Luigi's Mansion e Wave Race: Blue Storm ad un prezzo suggerito di 6800 Yen. Per evitare quanto accaduto con il Nintendo64, ovvero una terribile carenza di giochi nei primi mesi di vita, la grande N sembra aver pianificato bene le sue uscite: Pikmin sarà nei negozi a ottobre, Super Smash Bros. Meelee verrà commercializzato a Novembre ed Eternal Darkness a Dicembre.

Tekken 4

Finalmente, il 21 giugno, sono stati tolti i primi veli a Tekken 4.
Presentato in occasione di uno speciale evento allestito congiuntamente da Namco, Capcom e dalla Kato Factory, il noto picchiaduro ha finalmente placato, in parte, la sete di info che animava il settore dopo la carestia dello scorso E3 con le prime immagini. La versione presentata era completa approssimativamente al 60%, presentava una rosa di otto combattenti (fruibili) rispetto ai venti disponibili nella versione finale, ed un nuovo filmato introduttivo in CG. Le foto presentate non consentono di fare troppe considerazioni, ma sembra che siano prese da uno stadio più arretrato di svilppo, e obiettivamente appaiono meno impressionanti rispetto a quelle di Tekken Tag (i personaggi appaiono abbastanza "tozzi" e mal definiti, buoni invece i fondali).
Essendo sviluppato su System 246 (praticamente una Ps2 anabolizzata, con un concetto simile al rapporto di Dreamcast con Naomi), si mette una seria ipoteca su un'eventuale conversione per Ps2, anche se Namco non ha ancora voluto dichiarare niente in proposito; la serie, da sempre presente in casa Sony, contrariamente ad esempio a Soul Calibur (il cui seguito è tuttora in sviluppo e atteso a livello mondiale per la fine dell'anno), potrebbe infatti sbarcare su altre console, in virtù delle ultime dichiarazioni di Namco sul Gamecube, che vedrebbero come "fattibilissime" conversioni tra i due sistemi a 128 bit.
Massima riservatezza invece sul gameplay: dopo la parentesi un po' "riciclata" di Tekken Tag, si attendono novità in questo episodio, anche se la software house non ha voluto mostrare niente, se non queste poche foto e qualche accenno sui partecipanti al torneo d'acciaio: oltre alla new entry Dean Earwicker saranno, tra gli altri, presenti i già noti Paul, Kazuya Mishima, Ling Xiaoyu, King, Hwoahang e Marshall Law.
La versione arcade di Tekken 4, intanto, dovrebbe arrivare nelle sale nipponiche l'8 agosto: attendetevi news più consistenti nei prossimi mesi..

Primo contatto con GT3

E' finalmente arrivata la versione PAL di GT3: lo capireste vedendo la mia faccia rimbambita che, a corredo della mascella schiantata al suolo, incute orrore per la redazione.
Graficamente è la vera dimostrazione di forza che tutti si attendevano da Ps2: non c'è Devil May Cry, Onimusha o altro gioco che regga il passo; i modelli tridimensionali delle macchine sono incredibili, tanto in gara quanto nei replay televisivi presenti.
Le immagini che circolano in Rete rendono solo in parte giustizia al capolavoro di Polyphony: l'abbaglio del sole e l'effetto del calore sull'asfalto nei replay rendono il gioco talmente vicino al fotorealismo da rendere lo spettacolo visivo simile a quello offerto dal lettore DVD della console...
La versione PAL testata è localizzata in Italiano, utile ma non indispensabile, visto che le informazioni offerte sui veicoli sono presenti in numero inferiore rispetto a quelle dei precedenti episodi, e si limitano ai puri dati tecnici delle macchine, tralasciando tutta la storia presente in passato.
La giocabilità è la classica disponibile, da sempre, nella serie: ottima, intuitiva e adatta anche ai neofiti delle simulazioni di guida. Offre picchi di divertimento incredibili, ma paga, volente o nolente, diversi punti rispetto al puro realismo di guida di F355, vero paradigma in questo settore; Yamauchi ha preferito un approccio meno simulativo ma più arcade, meglio assimilabile da un pubblico più vasto, contrariamente all'ostico simulatore di Suzuki.
Provato con il volante Logitech ufficiale, si trasforma in una versione potenziata del miglior coin-op attualmente sul mercato, rendendo praticamente inutile la visita alla sala giochi sotto casa...
Attendetevi nel prossimo mese una review dettagliata, intanto correte a prenotarne una copia dal negoziante di fiducia: meglio essere previdenti...

OSSERVATORIO MGS2

Lo speciale di questo mese vi trasmetterà la sensazione di essere a Los Angelese, all'E3, ma non sarà mai in grado di restituirvi l'impressione che abbiamo avuto guardando il nuovo trailer di MGS2, presentato da Konami allo Show. Nonostante la presenza del gioco sul mercato sia piuttosto lontana, quei dieci minuti scarsi di presentazione hanno fatto parlare molto. Se possedete un computer, potrete visionarlo di persona, sul sito di MGS su www.konami.com. Tornate qui, poi, perché non importa se avete visto o meno il filmato: le prossime quattro pagine vi porteranno nel cuore del nuovo gioco, e potrete leggere anche gli estratti dalla nostra intervista con Hideo Kojima, creatore e direttore di MGS2. Ci saranno anche nuove informazioni sulla prossima uscita e sui dettagli che vi potrebbero essere sfuggiti. Abbiamo per le mani la data definitiva dell'uscita in America di questo gioco tanto atteso: il 13 novembre. Continuate a leggere, per dare senso alle vostre vite durante l'attesa.

Nel bel mezzo di questa confusione, potete vedere Metal Gear Ray, armato fino ai denti, in una pausa di revisione, prima della missione che porterà il mondo alla Pace.

I PERSONAGGI:

(nel caso in cui non li conoscete)

Solid Snake:

il vostro personaggio, l'agente segreto sfuggente, incallito fumatore dalla voce grave e profonda.

Metal Gear Rex:

la super arma che avete fermato nel gioco scorso, giusto un attimo prima che distruggesse il mondo.

Metal Gear Ray:

una versione sperimentale e più potente, che dovrete provare. Rischia di mandare in pensione tutti i MG Rex.

Ocelot:

è il cattivo dell'ultimo gioco, sopravvissuto, tranne la mano destra, ha messo in vendita i piani del MG Rex sul mercato nero al migliore offerente. Bastardo.

Gurlukovich:

russo, ha preso parte al piano di Ocelot per rubare il Rex, è tornato per catturare il Ray.

Liquid Snake:

il vostro fratello genetico che ha comandato la missione nell'altro gioco. L'avete fermato e lasciato al suo destino. O questo era quello che pensavate.

Comandante:

è il nome che abbiamo dato al marine americano che proverà a proteggere Solid Snake.
Ripeto: proverà.

Fortune:

una nuova cattiva con un fucile veramente grosso.

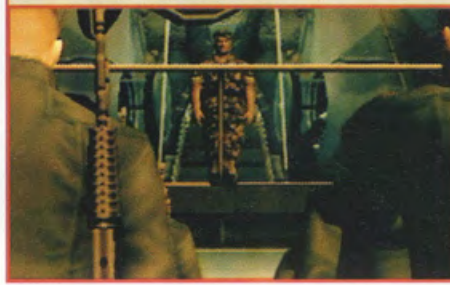
Count Copula:

tutto quello che c'è da dire, lo troverete più avanti, nel capitolo 3. Si, ci siamo inventati il nome.

Ninja:

prima amico di Snake, poi nemico, infine di nuovo amico. Nessuno sa come farà. Mezzo uomo, mezza macchina, totale rabbia psicotica ninja.

SCENA 1: LA PREPARAZIONE

Il trailer inizia, come ogni buon trailer dovrebbe fare, riportandoci alle origini della vicenda. C'è un lungo discorso del Comandante, molte informazioni sono contenute nel demo giocabile di MGS2. in sintesi: ci sono dei loschi figuri nel governo americano che "mirano a controllare gli affari della nazione per il proprio tornaconto". Se tutti, al giorno d'oggi, dispongono di MG Rex, il merito va tutto a Ocelot: MG Ray è l'unica salvezza. Il comandate arringa le sue truppe dicendo che il futuro dipende da loro. Con i nuovi MG, libereranno la nazione dei loschi figuri.
Questo accade, fino a quando un gruppo di terroristi riesce a ingannarli, rubando l'arma gigante grazie all'utilizzo di un vecchio pallore da football americano (che non ingannerebbe veramente nessuno).
E poi... be' ... continuate a leggere.

Che ci dite di Metal Gear Solid X?

"Una sola cosa prima di cominciare Meta Gear Solid 2 su XBox? No comment."

una delle regole basilari, dettate prima dell'intervista da Scott Dolph, l'interprete di Mr. Kojima

OSSERVATORIO MGS2

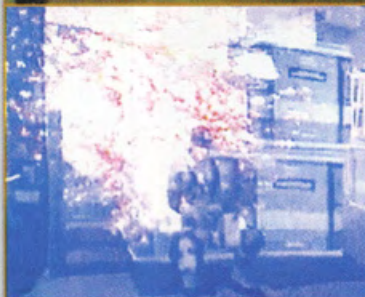
La mitragliatrice: quando dovete assolutamente e definitivamente "ripulire" una stanza, non affidatevi ad altro.

SCENE 2: FORTUNE FORTUNE NON SORRIDE A SNAKE

Il trailer, poi, ci porta a conoscere Fortune, la crudele biondona, dalla pelle scura, armata con un fucile lungo come lei. Esordisce chiedendo a Snake di ucciderla seduta stante, ma poi sembra cambiare idea, investendo il nostro di una selva di proiettili, utilizzando un scudo speciale, in grado di deviare tutte le pallottole di Snake. Niente male per un'aspirante suicida.

Brucia, distrugge o distorce quello che incontra sulla sua strada in tempo reale (anche casse, barili, il soffitto e, una volta, un carrello elevatore), il suo fucile ricorda molto un coltello che taglia il burro. Dopo avere mostrato l'incredibile maestria grafica di Kojima e compagnia di programmatori, dopo avere distrutto ogni cosa, la ragazza lascia la scena, con ogni cosa in fiamme. Kojima ci ha detto che il responsabile di questa scena è lo stesso ad aver disegnato nel demo giocabile di MGS2 la stanza del bar e della dispensa (piena di oggetti da prendere e fracassare). "Questo ragazzo è garanzia di Ambienti Deteriorabili", dice il grande Kojima. Ci ha detto che, nel gioco, Snake incontrerà ancora Fortune, ma non sarà mai in grado di usarne il terrificante fucile. Acc...

SCENE 3: IL CONTE COPULA

"Vuoglio suchiare tuo sangue."

Un drappello di soldati si apre la via della fuga, riempiendo la zona di proiettili nella speranza di colpire il nemico invisibile che li sta facendo a pezzi, uno a uno. Solo alla fine, l'ultimo stremato soldato può vedere in faccia il nemico: il tipo dall'aspetto gotico che vedete qui a fianco, non ha un nome, ma per noi sarà sempre il Conte Copula. Il soldato prova a centrarlo mentre gli si avvicina, ma il conte, con una mossa fulminea, ruota su sé stesso come un tornado, restituendo al mittente i proiettili. Il Conte, poi, prosegue con il suo lavoro sartoriale, smantellando, al livello delle cuciture, la tuta del soldato, con ancora il soldato dentro. L'uscita di scena è coerente con il personaggio: Copula scompare in uno zampillo di sangue. Puah, Kojima ci ha garantito che la versione finale non sarà così scarna: nel demo infatti abbiamo visto pochissimo sangue, e, nonostante siamo contrari ad ogni forma di censura, certe volte ne capiamo il motivo. In ogni modo, è facile capire come MGS2 sia un gioco per adulti, anche se nelle opzioni esiste la possibilità di eliminare il sangue.

SCENA 3.5: ENTRA IL NINJA

Esiste un solo drappello di guardie ancora più sfortunate di quelle che hanno conosciuto il Conte (guardie, evitate come la peste i corridoi!). Questo macabro passaggio finisce in un montaggio alternato con le scene del conte, ma i due corridoi non sono collegati, e i due non hanno niente a che fare. Abbiamo già visto questo tipo di decorazioni con le interiora nella setta di Manson, anche nel MGS passato, e non possiamo ignorarne le somiglianze con l'operato del Ninja. Ma non era stato distrutto nella prima serie? Armato della sua fedele Katana, il guerriero ritorna alla fine del trailer, e risponde alla domanda di Snake ("Chi diavolo sei?"), con un laconico: "Io sono come te. Non ho nome".

Ragazzi, che fastidio vederlo solo al 50 per cento.

"[MGS2] si sta muovendo verso la direzione giusta, ma quando abbiamo iniziato a progettarlo, avevamo molte idee sugli implementi per PS2. Abbiamo realizzato solo il venti per cento di quello che avevamo in mente",

–Hideo Kojima

OSSERVATORIO MGS2

SCENA 4: LA FACCENDA SI FA ESPLOSIVA

Diversamente dagli altri cattivi, l'harrier non spreca tempo a parlare della sua infanzia o dei suoi attuali problemi, preferisce sganciare almeno 5 dozzine di missili sul ponte in cui sta passando il nostro Snake. Cercherà di fare il suo meglio, saltando e correndo, in uno scontro che ricorda molto il duello sui tetti con l'elicottero di Liquid. Chi pilota quella macchina da guerra durante il gioco? Tutto quello che concerne l'harrier, dall'aria sputata dai reattori, fino ai tracciati dei missili, passando attraverso la fioritura delle esplosioni, è bellissimo.

1: Chi c'è qui?

2: Ha! Sei nostro!

SCENA 5: LA PROVA DI FORZA

Con gli speroni tintinnanti, Ocelot irrompe nel magazzino del Metal Gear Ray, mentre il Comandante sta arringando le sue truppe.

Disarmato e solo, applaude (si, gli è ricomparsa la mano!) con sarcasmo al discorso del soldato, ricordandogli che macchina fantastica sia il MG. Il Comandante chiede a Ocelot se è giunto fino a qui per rubare la macchina da guerra. "Rubarlo?", risponde il malvagio, "No di certo: sono venuto a riprendermelo".

Colpiti dal discorso e dalle panzane di Ocelot, i marine puntano la armi contro il nemico circondato. Dal nulla, Gurlukovich spunta dietro alle spalle del Comandante, prendendolo in ostaggio, puntandogli una pistola alla testa, mentre i terroristi legano i soldati con le corde. Le truppe del comandante sono cadute nel trucco più vecchio del mondo.

Poi, quando Snake appare chiamando per nome il suo nemico, la mano destra del criminale (che, come ci ha spiegato Koljima, è quella di Liquid Snake, fresca di furto) impazzisce, costringendo Ocelot a urlare dal dolore.

Riprendendo controllo di sé stesso, Ocelot sfila il guanto per mostrare il suo braccio e la sua normalissima mano, ma continua a chiamare Solid Snake "fratello", sotto una strana possessione di Liquid.

3: Ha HA,no! Voi siete nostri!

4: Chi ha chi, adesso?

5: Oh. Un braccio...ma chi... Solid Snake?

SCENA 6: ABBIAMO BISOGNO DI UNA BARCA PIU' GRANDE

"Troppe chiacchiere. E' tempo di distruzione per Ray!."

Stufo di assistere passivamente allo spettacolo, desideroso di sgranchirsi le zampe, il Metal Gear Ray si alza (Dio solo sa chi lo stia pilotando!). Dopo aver rotto gli indugi, Ray spalma sul terreno, più o meno come gli umani fanno con le formiche, gli sfortunati marine che avevano pensato bene di stazionare nell'area delle sue zampe.

Poi impazzisce, come Godzilla: devastando quello che incontra con la sua coda, sparando laser dalla bocca, emettendo un ruggito ben poco meccanico. Dopo l'opera metodica di Ray, non ci si stupisce di vedere Snake aggirarsi con l'acqua fino al collo.

GameCube Metal Gear?

Quando scelgo l'hardware per fare un gioco, non mi preoccupo degli aspetti specifici del sistema. Davvero, non mi interessa. Non mi importa quanto buono un sistema sia, perchè adesso tutte le console vanno bene e sono sullo stesso livello. Mi preoccupo, invece, del tipo di pubblico che hanno. Fare un gioco di Metal Gear su una console Nintendo sarebbe ridicolo. Non conosco GameCube, ma si sono rivolti ad un pubblico troppo giovane.

—Hideo Kojima

METAL GEAR SOLID 2 WATCH

VARIE ED EVENTUALI

SERPENTE D'ACQUA

Anche se ricordano un po' troppo il Leonardo DiCaprio di Titanic, le scene più coinvolgenti del nuovo trailer vedono Snake correre lungo un corridoio, inseguito da un'onda gigante, mentre cerca di farsi strada con l'acqua alla gola. Anche se l'acqua si muove con incredibile realismo, Kojima dribbla le nostre domande minimizzando: "non è nulla di speciale secondo me, altri sistemi avrebbero potuto fare lo stesso, ad esempio Wave Race sul GameCube". Certo, ma l'acqua in Wave Race è l'elemento centrale di tutto il gioco, non solo un piccolo particolare dell'esperienza di MGS2. Il livello del dettaglio del gioco è incredibile.

SOLO L'OMBRA SA

Quell'ombra che spunta durante una breve scena di intermezzo all'inizio del trailer... potrebbe essere... Vulcan Raven? Sembra certamente il profilo che potrebbe proiettare il mega-boss amante delle armi da fuoco giganti e dei volatili. Ma... non era morto per indigestione di missili? Kojima ha sorriso quando gliel'abbiamo chiesto. "È un segreto", ci ha detto, "lo lasceremo alla vostra immaginazione, non vogliamo rovinare la sorpresa".

POCHI UOMINI VALOROSI

Dalla loro breve apparizione nel trailer, questi ragazzi non sembrano i tipici terroristi che chiedono aiuto per radio, alzano le mani in aria e se la fanno addosso ogni volta che gli puntate contro un'arma. Le loro uniformi sono state realizzate più accuratamente e sembra sappiano il fatto proprio (quello con la spada qui sotto riesce persino a parare i proiettili di Snake). Lo sfondo del combattimento sembra essere un posto fuori dalla nave...

Dov'è questo tunnel? Snake ha infine lasciato la petroliera che trasporta Ray?

NEW YORK CITY? (PRENDI UNA CORDA)

Abbiamo chiesto a Kojima quanto del gioco si svolgerà fuori dalla petroliera, la sua risposta è stata "è un segreto", ma abbiamo visto il combattimento con l'harrier su un ponte, mentre un'altro breve filmato mostra Snake che cammina lungo un tunnel che non sembra appartenere a una nave. Kojima ha detto che, come parte della ricerca, il suo team ha visitato una centrale nucleare... hmm...

E COSA ACCADRA' ORA?

Non molto per un bel po'. Kojima san e il suo team si stanno "immergendo", rifiutandosi di rilasciare interviste o nuove immagini, così da potersi concentrare sul completamento del gioco. La prossima volta che vedremo qualcosa di significativo sarà all'inizio di ottobre, al Game Show di Tokyo, ma persino questo appuntamento è ancora molto precario. Quando abbiamo chiesto a Kojima un'ultima parola per i suoi fan, ha dichiarato: "come detto all'E3, ci stiamo immergendo, ma immergersi non vuol dire affondare. Continueremo a muoverci sott'acqua, fino a quando non emergeremo e il gioco verrà lanciato. Spero che continuerete a immaginare il vostro MGS2 in base a quello che vi abbiamo mostrato e... parlatene con i vostri amici!". Aspettiamo il 13 novembre, data di uscita del gioco, con MOLTA impazienza.

–Mark MacDonald

SILENT HILL 2

Una chiacchierata con i creatori di questo sequel, veri maestri dell horror

L'incertezza può evocare ancestrali paure all'interno di noi esseri umani. Percorrere, di notte, un vicolo buio, entrando in una casa scura e deserta, o frugare in una zona dove la luce è fulminata, senza sapere che cosa ci circonda, può creare molta tensione. È esattamente questo l'obbiettivo a cui stanno lavorando i creatori di Silent Hill 2. La loro intenzione è semplice: vogliono realizzare il gioco più spaventoso e terrificante mai visto prima. All'ultimo SpaceWorld di Tokyo, lo staff di EGM ha accerchiato il produttore di SH2, Akihiro Imamura, costringendolo a rispondere ad alcune domande, sulle caratteristiche del gioco e sull'uso delle nuove tecnologie per restituire, al meglio, la tetra atmosfera di SH2. "L'essere umano è veramente atterrito dall'incapacità di guardarsi attorno o dietro le spalle", sussurra Imamura, "per la prima versione abbiamo usato la luce del flash per ridurre il numero dei poligoni mostrati durante le scene", ci ha confessato, ma noi lo sapevamo gia, ha! "Andava anche molto bene come presentazione per creare l'atmosfera giusta. Per SH2, vogliamo riutilizzare la stessa tecnica".

Se avete già giocato alla versione precedente, sapete benissimo che SH è più inquietante di un vicolo del Bronx. Alterna interiora sparpagliate nel cortile della scuola a dottori poco raccomandabili, armati di bisturi, intenti in ogni tipo di pratica malsana: SH non è di certo un gioco raccomandabile ai deboli di cuore. Quelli che, sepolti nella marea urlante dei Pokèmon, non hanno avuto la possibilità di giocare a SH, non si devono dannare: non ci sarà alcun collegamento con il gioco PS2.

Ci saranno legami con la prima versione, ma saranno, per lo più, di natura grafica; la storia di SH2, quindi, è totalmente indipendente da quella del primo episodio. I due prodotti, infatti, condividono molto poco, se si esclude l'ambientazione: entrambi si svolgono nella stessa piccola città maledetta del primo episodio.

La nuova trama si concentra su James Sunderland, che si ritrova a Silent Hill, dopo aver ricevuto un messaggio della moglie, intenzionata a incontrarlo in quell'ameno paesino. James è molto interessato all'appuntamento, anche perché sua moglie soffre di acuti casi di morte apparente. Dalla trama abbozzata sino a qui, sembra che SH2 segua un filone preciso, altrimenti detto del "guarda-un-po'-cosa-diavolo-sta-succedendo", che è poi lo stesso del precedente, solo con l'aggiunta di nuovi personaggi e ambienti.

Nelle foto potete vedere alcune scene tratte da Silent Hill 2. Le texture a grana grossa contribuiscono a dare al gioco un aspetto unico, simile a quello di un film

CORSO CINEMA

Volete prepararvi per Silent Hill 2, ma avete già giocato al primo episodio? Il produttore Akihiro Imamura dice che il sequel ha tratto ispirazione dalle opere di David Lynch, quindi mettetevi comodi e gustatevi i film del regista. Affittatevi Autostrade perdute, un assurdo thriller noir, e date un'occhiata a Velluto Blu, per qualcosa di veramente sconvolgente. Se invece vi sentite particolarmente coraggiosi, infilate nel videoregistratore la versione da quattro ore di Dune, il film più statico della storia.

"Non è bellissimo ma ha una grande personalità. Mostri come questo (sopra) e miriadi di avversari armati di spade (in basso), vi attendono nelle ombre del demo di Silent Hill 2. Ecco, infine, la bellona di turno, Maria (a sinistra).

Per preparare il set al suo nuovo gioco thriller, le malsane intenzioni di Himamura sono state accentuate dal suo incontro con il regista David Lynch (Velluto Blu, Fuoco cammina con me, e... Twin Peaks!), in grado di fornire al prodotto un aspetto ancora più psicotico. L'elemento di maggior impatto è, indubbiamente, la texture a grana grossa degli sfondi in cui l'azione è ambientata. "Siamo molto orgogliosi del risultato ottenuto, molto vicino allo stile cinematografico. Volevano ottenere una grafica più realistica, che non sembrasse generata dal computer. Ecco la ragione delle texture". Mentre i risultati su PS1 erano dovuti più alle lacune dell'hardware che a precise scelte stilistiche, il sequel manterrà quella grafica, riportandoci nei film horror degli anni '50, c'è da scommetterci. Oltre alla grafica ritoccata e alla trama da incubo, SH2 sfrutta anche le potenzialità sonore della PS2 per spingere al massimo il fattore paura. "Una libreria [audio] fornita da Sony ci consente di stabilire la posizione dei suoni", dice Imamura, "sarete in grado di sentire da dove arrivano i rumori rispetto all'ambiente del gioco... usando semplicemente due casse o un paio di cuffie". Sembra una caratteristica particolarmente interessante, soprattutto per tutti quelli che non possiedono impianti home theatre da 10 milioni. Proprio come nel primo gioco, gli spostamenti e i combattimenti erano troppo macchinosi e scomodi, ma Imamura ci ha assicurato che il team ha lavorato per migliorare questo aspetto. Descrive il nuovo metodo di controllo come qualcosa in stile "radiocomando" (Resident Evil) o "Super Mario 64". Anche se la forma dei controller PS2 non è cambiata, la trasposizione di SH per il ventunesimo secolo ha richiesto a Konami uno sforzo maggiore. Imamura sostiene che le dimensioni del team sono raddoppiate, pur mantenendo tutti i membri più importanti che hanno lavorato al primo episodio: quindi possiamo aspettarci un altro titolo d'altissimo livello. Anche Akira Yamaoka, l'autore della colonna sonora di SH2, lavorerà a questo sequel. Il breve demo di SH2 mostrato al Tokyo Game Show somigliava molto al primo SH, le scene viste lasciano intuire le ampie potenzialità grafiche e altri interessanti elementi riguardanti lo stile di gioco, possibili grazie alla maggiore potenza della PS2. Il lancio è previsto per quest'autunno, proprio quando la Playstation dovrà difendere la sua corona contro l'assalto di GameCube e Xbox (e per quest'ultimo è già in via di realizzazione una versione di SH2).

"Volevano ottenere una grafica più realistica; che non sembrasse generata dal computer" *-Tetsuhiro Imamu-*

DIETRO I MUTANTI

Progettare la paura

Imamura (a destra) e il responsabile CGI Takeyoshi Sato ci raccontano i segreti di SH2

Se c'è una cosa che Silent Hill ha dimostrato e Silent Hill 2 confermato, è che i designer hanno idee veramente contorte che gli girano per il cervello. Imamura e il responsabile CGI Takeyoshi Sato hanno certamente fatto fare molti brutti sogni ai fan del primo titolo di questa celebre serie horror, quindi abbiamo deciso di scoprire che effetto avesse il gioco sulla loro pace mentale. "Non mi faccio suggestionare dai giochi, perché vedo tutti i giorni le creature che bisogna affrontare", ammette Imamura. "Credo di essermici abituato", neanche un incubo? Wow. Anche Sato la vede nella stessa maniera, ma ammette tranquillamente che il gioco ha influenzato altri aspetti della sua vita: "Per qualche strano motivo uno dei nostri dischi fissi si è rotto tre volte, abbiamo perso così tanti dati... Non riuscivo a capire cosa non andasse, ma ora sono convinto che abbia qualcosa a che fare con Silent Hill".

Lavorare a Silent Hill è stato senz'altro un'esperienza spirituale per i ragazzi. Dopo aver editato una particolare scena grafica (diciamo che la frase "molto più ributtante" è stata usata per descriverla), il computer è crashato e la scena è stata rovinata. "Ho capito che si trattava di un messaggio di Dio per avvertirci che avevamo esagerato, quindi abbiamo deciso di andarci più piano", ha confessato Imamura. Forse è stato Dio, o orse è stato il CESA (Computer Electronics Software Association) a mitigare la violenza di alcune scene contenute in SH2, ma sono certamente rimaste un sacco di sequenze molto forti. Cos'è, allora, che spaventa i signori che sono pagati per spaventare la gente? "Il matrimonio... e le nottate durante le quali la ragazza si ferma a dormire", ride Sato. Beh, non è proprio come un fatiscente, e macilento, mondo parallelo, abitato da mostri deformi assetati di sangue, ma sappiamo quel che vuoi dire, amico.

di Luca Agoglia luca.a@near.it

Power Tools

Prove su strada

Force Feedback, che tristezza...

A chi?? Non riesco proprio a capire a chi sia venuto in mente di riprodurre l'effetto di una sbandata o l' escursione fuori strada di una vettura da corsa usando una vibrazione. Avete mai visto le immagini di un camera car durante una prova speciale di un rally? Avete mai visto la Ferrari di Shummy, mentre prende il cordolo di una chicane? Ebbene... vi sembra che il volante vibri??? Beh, non direi, a me sembra che tutto il veicolo, compreso il pilota, sia sballottato con prepotenza a destra e a sinistra... L'obiettivo dei programmatori negli ultimi anni è stato quello di aumentare il realismo nelle simulazioni, perché non adattarsi a questo concetto, quando si costruiscono gli accessori? In fondo, il joypad e il volante sono le periferiche con cui abbiamo un contatto sensoriale tattile concreto, quindi sarebbe giusto far partire la ricerca del realismo proprio da qui, invece...

Se, da un certo punto di vista, posso concepire la presenza del force feedback su un piccolo joypad, proprio non riesco a capire perché periferiche molto più complesse e costose non possano adottare altri sistemi. I volanti, che tristezza... ma ci vuole così tanto per creare un meccanismo che provochi delle leggere ondulazioni sul piantone? Non quelle stupide vibrazioni che mi ricordano solo il mio cellulare quando ricevo un sms! Spero che questa critica possa suscitare un po' di discussione. Sono stufo di leggere recensioni in cui c'è scritto "questo gioco supporta il force feedback che migliora la sensazione di realismo"...Ma dove??? Ma quando???

Se siete concordi con me scrivete in redazione, sono curioso di sapere cosa ne pensate. Vabbé, anche se non siete concordi.

Diablo Lamborghini

Un marchio storico che ha segnato la storia dei motori è pronto per essere apprezzato anche da tutti gli appassionati di videogiochi. Diablo Lamborghini è il nuovo volante distribuito da Xtecnologies destinato alle console Sony PlayStation e PlayStation II.

All'interno della confezione sono presenti un volante ergonomico e una pedaliera composta da 2 pedali: acceleratore e freno. La leva del cambio sequenziale è posta sulla destra della base d'appoggio del volante, mentre al centro del volante sono presenti i comandi direzionali ed i tasti standard.

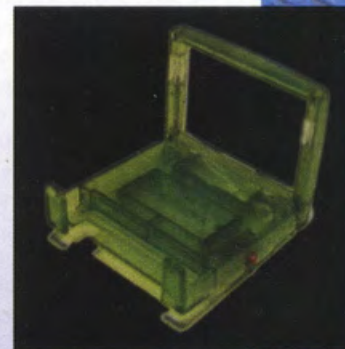
Prima di intraprendere l'esperienza di guida, è possibile selezionare diverse modalità: digitale, dual shock e analogico. Consiglio di usare l'analogico per ottenere una sensibilità di guida ottimale.

Per quanto riguarda la presenza del Force Feedback, il volante trasmette una discreta vibrazione, ma, a mio avviso, potrebbe essere notevolmente migliorata. Quello della vibrazione è un problema che affligge tutti volanti presenti sul mercato. Mi fa sorridere il fatto che finire fuori strada, ai 250 all'ora, sia riprodotto con una vibrazione simile a quella che potete provare toccando le bande rumorose in autostrada con la vostra utilitaria. Il tasto 'mode', posto al centro della periferica, permette di selezionare la modalità di guida più adatta alle esigenze personali. Sconsiglio l'esperienza con la modalità digitale, in quanto sono eliminati tutti gli accorgimenti atti ad incrementare la sensibilità di guida. Dal punto vista prettamente simulativo, il volante Lamborghini è un ottimo prodotto, del resto la firma è eccellente. Rimangono però alcune lacune: la mancanza di un concreto sistema di fissaggio, è una scelta perlomeno singolare. Le 3 ventose poste sotto la base del volante non sono certo sufficienti per garantire una buona stabilità, soprattutto durante le fasi più concitate. In ogni caso, fattori positivi come la sensibilità di guida e il design, davvero elegante, pongono questo prodotto tra le migliori periferiche del genere.

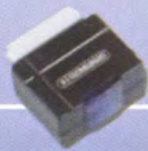
Ducati corse

In collaborazione con il settore sviluppo R&D della mitica Ducati, Xtecnologies ci propone un nuovo modo di vivere le gare sulle 2 ruote virtuali della nostra PS2. L'idea di base è quella di aumentare il realismo delle simulazioni ed effettivamente una partita a GP500 con questo prodotto è sicuramente più coinvolgente rispetto a quella effettuata utilizzando un semplice Joypad.
Anche i piloti del team Ducati Infostrada, che sta imponendo il suo marchio nella entusiasmante categoria Superbike, sono rimasti positivamente colpiti dal Ducati Racing.
Il manubrio é fissato al piano di appoggio tramite l'uso di 3 grosse ventose che assicurano una stabilità più che discreta, anche perché, considerando la sensibilità dei comandi, non è quasi mai necessario effettuare violenti cambi di direzione. Le angolazioni relative agli assi di movimento sono state studiate con dovizia. La rotazione del manubrio raggiunge i 70 gradi mentre l'angolo di azione della leva del freno è di 30 gradi.
Sono rimasto un po' deluso per la presenza di un LED luminoso in pieno stile 'tamarro di periferia' posto al centro del manubrio che ben poco si addice alla classe della Ducati.
Il sistema di vibrazione force feedback in questo caso è assolutamente ridicolo. Provate a chiedere ad un pilota quale sia la sensazione adrenalinica suscitata una moto che viaggia ai 300 all'ora e fa una scodata sull'erba... e non aggiungo ulteriori commenti a proposito.
Un punto a favore del Ducati Corse è la possibilità di variare l'angolazione verticale del manubrio. Il setting del veicolo è sempre stato un mio pallino e poterlo effettuare concretamente sulla periferica di gioco aumenta notevolmente il realismo, in fondo ognuno ha un suo stile di guida ed è importante riuscire ad ottimizzarlo.
Mentre l'impugnatura in gomma rende discretamente salda la presa sull'acceleratore, poteva essere migliorata la resistenza del freno: la leva è morbidissima, troppo...
In conclusione, Ducati Corse è una periferica 'unica' nel suo genere che consiglio a tutti gli amanti del motomondiale, il prezzo è aggressivo: 99.000 lire. Però il prodotto ha ancora grossi margini di miglioramento. Confido in Xtecnologies :)

Light Magnifier

Come sicuramente saprete, lo screen del 'vecchio' Gameboy ha discreti problemi nella visualizzazione dell'immagine, quando la console non viene esposta ad una luce corretta e uniforme. Il Light Magnifier è un prodotto che si discosta dalla classica lucina per l'illuminazione dello schermo. E' formato da 2 componenti, una custodia che avvolge quasi completamente la pocket console e una parte elettrica, che rappresenta il dispositivo vero e proprio. Tecnicamente questo accessorio presenta una lente di ingrandimento con capacità di magnificazione pari a 1.4x ed una luce interna che viene alimentata direttamente con le 2 pile del Gameboy. Le pile vanno tolte dalla console e devono essere inserite all'interno del Light Magnifier che successivamente viene connesso tramite un cavetto all'ingresso per l'alimentazione del Gameboy. Una volta 'indossato' questo accessorio, il Gameboy acquista una fisionomia molto buffa, totalmente differente da quella che osserviamo quotidianamente.
Concretamente, i vantaggi portati dalla lente di ingrandimento non sono moltissimi, ma almeno si tratta di una idea alquanto innovativa. L'illuminazione ci ha lasciato un po' delusi. La luce presente nella parte inferiore della lente non ravviva in maniera uniforme lo schermo, questo si nota soprattutto quando si gioca in una stanza già illuminata da luce artificiale. Il difetto risulta invece meno evidente quando si gioca al buio ed è proprio in questa condizione che il Light Magnifier offre tutte le sue caratteristiche di praticità. Anche il prezzo è particolarmente favorevole, circa 16.000 lire.

Power Tools

Prove su strada

Remote controller

Le mode vanno rispettate. Negli ultimi mesi uno degli obbiettivi principali per tutte le case produttrici di accessori può essere indicato con un vocabolo inglese: 'Wireless'. Tutti coloro che usano il PC sanno bene a che cosa mi sto riferendo. Tastiere, mouse, joystick e joypad, tutto senza fili e senza ingombro. Visto che la PlayStation 2 é considerata da molti come un oggetto da esporre nel proprio salotto, è praticamente diventata obbligatoria la presenza di un bel telecomando in grado di farci apprezzare la purezza del cinema digitale mentre siamo comodamente seduti 'alla Homer' sul nostro morbido divano di casa. Il Remote controller può essere usato per due distinte applicazioni: gioco e riproduzione dei DVD. Sulla parte anteriore del dispositivo, sono presenti 12 tasti Blu, tutti programmabili e con 2 distinte funzioni, mentre al centro, troviamo il classico tasto direzionale a croce. Comunque, non pensate di mettervi a giocare utilizzando il telecomando, infatti, pur presentando una parte posteriore studiata anatomicamente per favorire l'impugnatura, l'impaccio nei movimenti è davvero notevole. Del resto il remote controller è stato creato per garantire maggior comfort durante la visione di un DVD, e non durante una partita a Winning Eleven, oppure nel corso di una gara a GP500. E' comunque possibile configurare un tasto SPECIAL, facilmente raggiungibile, a cui può essere affidato il compito di eseguire una particolare funzione espressa da un altro tasto, posto magari in una zona un po' scomoda da cliccare. L'installazione è semplice e immediata: basta collegare il ricevitore alla porta per il joypad della vostra PS2 ed il gioco è fatto. Per quanto riguarda la visione dei DVD, il Remote Controller consente un rapido accesso alle opzioni relative alla lingua e alla applicazione dei sottotitoli, oltre al menu che raccoglie tutte le principali opzioni. Il Remote controller viene alimentato utilizzando 2 pile da 1.5v ciascuna.

Racing Shock 2

Si tratta di un joypad concepito appositamente per essere utilizzato con i giochi di guida. Presenta 11 pulsanti programmabili ed una manopola analogica in grado di fungere da sterzo. Gli amanti dei giochi di giuda potrebbero tenere in considerazione questo prodotto, nel caso in cui non vogliano spendere capitali eccessivi nell'acquisto di un volante. In ogni caso, tengo a precisare che la sensazione di guida non è sicuramente la stessa. La rotellina sfrutta il sistema analogico della PlayStation 2 per gestire al meglio la sensibilità nella guida. I comandi, provati su GP500 e F1 Racing 2001, denotano una risposta di gioco immediata ed ottimale. Anche in questo caso, si cade nuovamente sul discorso legato al realismo... guidare un'auto da corsa utilizzando solo il pollice della mano sinistra non ha molto senso. Questo, in ogni caso, è da considerarsi un discorso globale, relativo a tutte le periferiche di gioco che adottano questo genere di controllo. D'altro canto, bisogna anche ricordare che sarebbe ancora meno realistico utilizzare semplicemente i tasti direzionali... Dal punto di vista dell'anatomia, il Racing Shock denota l'uso di un'ottima struttura fisica che tende a facilitare l'uso della piccola rotella analogica anche se la sua posizione nella parte bassa del joypad non consente un allineamento simmetrico delle due mani durante le fasi di gioco. Oltre ai 4 pulsanti standard (croce, cerchio, triangolo, quadrato), alla destra del comando direzionale per la guida, sono presenti altri 2 tasti molto alti che possono essere utilizzati come acceleratore e freno. Grazie alla loro altezza e sfruttando la tecnologia analogica, è possibile ottenere un'ottima padronanza del veicolo in quanto migliora la sensibilità in accelerazione e frenata. Ovviamente il Racing Shock non presenta i tipici comandi direzionali di tipo analogico (2 stick) ma può espletare tutte le funzioni di movimento grazie ai comandi digitali. Tra le altre cose, il joypad di Xtecnologies supporta la funzione vibro, un selettore per la modalità di gioco ed adotta un cavo della lunghezza di 2 Metri.

Multi Force

Il design particolarmente innovativo è la principale caratteristica di questo prodotto che differisce rispetto ai classici joypad per via delle sue dimensioni (molto più grande rispetto al 'Reference Design' di Sony). Occorre fare pratica per prendere confidenza con le due alette per l'impugnatura. La zona laterale del joypad risulta particolarmente 'grassa' e poco maneggevole. Il Multi Force infatti è contraddistinto da un design dalla geometria tondeggiante, questo fa si che l'impugnatura non risulti particolarmente stabile ed é favorito lo 'scivolamento' delle mani sulla periferica. I tasti sono collocati nelle posizioni canoniche ma possono essere invertiti effettuando una nuova mappatura del joypad tramite la funzione 'Program'. Si tratta di una procedura alquanto semplice e, in alcune situazioni, può risultare particolarmente funzionale. Il controller direzionale digitale gestisce il movimento in 8 direzioni e viene affiancato da 2 controller analogici. Nella parte anteriore, sono posti i tasti R1, L1 R2 e L2, quest'ultimi presentano delle dimensioni molto ridotte rispetto a quelle che siamo abituati a vedere nel controller standard di Sony.
Il pregio principale del Multi Force è riuscire a generare una forte sensazione di vibrazione. Questo obbiettivo è stato raggiunto grazie all'integrazione di 2 distinti motori per il force feedback e bisogna ammettere che il loro lavoro si fa discretamente sentire.
Concludendo, il tallone d'Achille del Multi Force rimane la sua forma, che induce una mancanza di praticità nell'utilizzo.

Free Runner Com

Trasforma il Game Boy Advance in un vero e proprio PDA, con l'obiettivo di aggiungere nuove caratteristiche per il gioco multi-player wireless. Si tratta di uno strumento basato su un sistema di collegamento a frequenze radio e permette ai giocatori di chattare ed inviare messaggi on-wave. E' possibile creare anche una sorta di agenda elettronica per semplificare il collegamento e per giocare con facilità con gli amici. Esistono anche accessori per migliorare le performance del Free Runner. Il Link, ad esempio è un accessorio in grado di captare le frequenze radio inviate dagli altri Free Runner, inoltre è possibile utilizzare un software built-in che gestisce moltissime funzioni addizionali, oppure un touch panel ed una digital pen per selezionare i menu direttamente dal touch pannel.

Dark Rumble 2

Il Dark Rumble 2 è un joypad per PlayStation 2 costruito rispecchiando il design classico, ma allo stesso tempo, aggiunge alcune caratteristiche tecniche e estetiche di tutto rispetto. La posizione dei tasti di fuoco e dei comandi direzionali è quella che siamo abituati ad utilizzare da sempre, mentre variano leggermente le dimensioni dei tasti L2 e R2, leggermente più piccoli rispetto al design standard di Sony.

Quello che ci ha colpito maggiormente del Dark Rumbe 2 è l'eccezionale comodità nel suo uso. La forma anatomica è stata studiata con dovizia in tutti i particolari, ad esempio, i tasti di azione presentano una superficie d'appoggio leggermente concava, differenziandosi da quasi tutti i modelli in circolazione che, invece, prevedono la presenza di una superficie particolarmente piana; dopo aver provato il Dark Rumble 2, credo che questa soluzione sia davvero azzeccata. Un po' meno brillante è la scelta dei simboli che contrassegnano i 4 principali tasti di fuoco, alcuni di essi sono poco comprensibili. Del resto, ogni tanto, bisogna saper proporre delle alternative, per non cadere nella monotonia. L'obiettivo dei progettisti del Dark Rumble 2 è quello di dare al giocatore una periferica capace di garantire la massima velocità di reazione e la massima precisione nel controllo direzionale. I movimenti vengono gestiti sia tramite il comando digitale sia tramite l'analogico. Anche il design delle 2 levette analogiche è leggermente differente rispetto a quello standard: la parte superiore presenta una concavità e, in questo modo, la presa sullo stick risulta molto più salda, tutto a vantaggio della precisione e della sensibilità. Coloro che sono alla ricerca della prestazione 'esclusiva', troveranno il Dark Rumble 2 un ottimo prodotto, considerando anche la possibilità di selezionare funzioni come il 'Turbo Fire' e lo 'Slow Motion'. Il cavo del joypad presenta una lunghezza di 2 metri con carbon filter in ferrite, una dimensione più che sufficiente per garantire il collegamento alla PS2 pur mantenendo una certa distanza dallo schermo.

Homab

Si tratta di una periferica che non ha molto a che vedere con il mondo delle console, almeno per ora, ma credo che possa scatenare la vostra curiosità.

Homab è un accessorio in pieno stile tastiera per PC ma è stato studiato esclusivamente per ottimizzare le performance di gioco in tutti i principali FPS (giochi con visuale in prima persona sullo stile Quake, Unreal, Half Life...).

Abbiamo avuto modo di osservare Homab nel corso dell'E3 di Los Angeles e ci ha fatto una discreta impressione. Tutti i pulsanti possono essere raggiunti con facilità usando una sola mano in modo tale da lasciare l'altra libera per lavorare con il mouse.

Homab è la soluzione più adatta per i maniaci della prestazione perfetta. Questa volta non avrete davvero più scuse... ci saranno 20 tasti a 'portata di dita' e saranno facilmente raggiungibili senza dover spostare il polso dalla base d'appoggio, se questo non vi basta ecco altri 42 tasti programmabili su 2 livelli (per un totale di 84 azioni).

Che il deathmatch abbia inizio...

UPad

Si tratta di un particolarissimo Joypad destinato alla nuova console Xbox. Trustmaster, infatti, sarà uno dei più importanti fornitori di periferiche destinate alla nuova console di Microsoft. Upad presenta una forma molto bizzarra, sembra quasi una U (da cui deriva il nome). Il prodotto è stato presentato nel corso dell'E3 di Los Angeles, é caratterizzato da 2 motori per l'effetto vibro, 2 stick analogici, 6 tasti di azione analogici standard e altri 2 tasti analogici speciali che offriranno una sensibilità fuori dal comune.

L'Upad sarà disponibile anche per PS2, ovviamente si differenzia dalla versione Xbox sia per via dei colori che per alcune caratteristiche tecniche (la più importante è da indicare nella mancanza dei due tasti analogici speciali). Upad per PlayStation 2 sarà disponibile anche in versione Wireless (senza fili). La distanza massima tra ricevitore e joypad è di circa 5 metri, si tratta di un range di azione più che sufficiente per potersi accomodare in una posizione ottimale rispetto al monitor.

Considerate che il cavo utilizzato dalla maggior parte delle periferiche Wire non supera quasi mai i 2 metri.

Power Tools

Prove su strada

Powerhandles

Garantisce una maggiore sicurezza per le vostre partite con il GBA, in quanto non incorrerete nel rischio di esaurire le batterie proprio nel mezzo di un match vincente.
Il Powerhandles Plus permette di gestire 15-20 ore di autonomia energetica, grazie a un sistema composto da 2 batterie ricaricabili. In caso di esaurimento delle batterie, riceverete una comunicazione di Low Power.
E' possibile ricaricare le batterie in qualsiasi momento, anche durante le fasi di gioco.

Carica batterie per GBA

Questo caricabatteria per GBA si differenzia rispetto alla maggior parte degli altri prodotti in commercio, in quanto permette di effettuare la ricarica direttamente dall'accendisigari della propria automobile. Ovviamente, è anche possibile avviare una ricarica tramite una normale presa di corrente. Il tempo stimato per ripristinare le proprie batterie è di 5 ore circa.
Prezzo consigliato al pubblico: 31.900 lire.

Light Protector

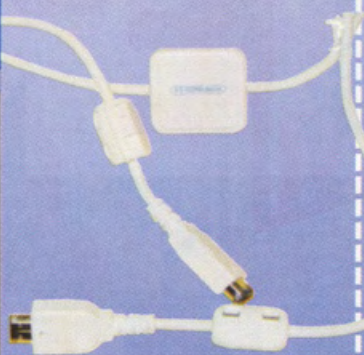
Si tratta del classico accessorio per migliorare la qualità visiva del GBA che sfrutta il principio di proiettare un fascio di luce sullo schermo. Il light protector può essere utilizzato anche per evitare di rigare o danneggiare lo schermo del GBA in quanto presenta uno schermo protettivo che viene posto sopra la pocket console.

Worm Light

Ecco la proposta Xtecnologies per illuminare lo schermo del GBA. Si tratta della Worm Light. Grazie ad un'asticella flessibile è possibile angolare la proiezione del fascio di luce sullo schermo della console. La Worm Light non richiede una alimentazione supplementare ma utilizza direttamente l'energia che viene fornita dal GBA.
Prezzo al pubblico: 15.900 lire.

Link Cable

Come potete facilmente dedurre dal nome, il link cable permette di effettuare un collegamento diretto tra diversi Gameboy, con l'obbiettivo di favorire le partite in multiplayer. Permette di collegare in contemporanea fino a 4 pocket console ed è disponibile in diversi colori per favorire l'abbinamento cromatico con il proprio GBA.
Prezzo consigliato: 15.900 lire.

Esiste anche una versione che permette di collegare solamente 2 GBA tra loro.

Link Cable 2

Questa versione del Link Cable si differenzia dalla precendente, in quanto permette di effettuare una connesione anche con il Gameboy Color, E' possibile connettere 1 Gameboy Color + 1 Gameboy Advance oppure 2 Gameboy Color + 2 Gameboy Advance. Anche in questo caso sono disponibili diversi colori.
Prezzo consigliato: 12.900 lire

Light Boy

E' un prodotto destinato a migliorare la giocabilità del GBA, aumentando la luce che colpisce il display. In questo caso, oltre alla luce, é utilizzata anche una lente con capacità di ingrandimento pari a 1.2.
Il light boy è costruito in policarbonato di sodio, con uno schermo che permette di proteggere lo screen LCD.
Prezzo: 23.900 lire

Custodie per GBA

Il Game Boy Advance è una splendida pocket console, ma come la possiamo portare a spasso? Trustmaster ci viene incontro risolvendo questo drammatico problema. La large pouch è una elegante bag all'interno della quale possiamo trovare uno spazio specifico destinato alla console, a 10 cartucce e ad alcuni accessori.

Ma non finisce qui! Ricordate tutti quegli sfigati che negli anni '90 mettevano il proprio cellulare in mostra agganciato alla cinghia dei pantaloni? Bene, grazie al clip shield, ora potete farlo anche voi, ma con il GBA... e cala la tristezza...

VOI SIETE[3] QUI

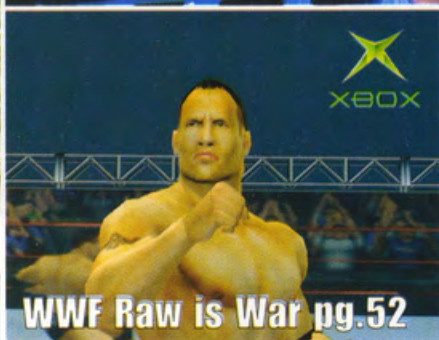
Di Crispin Boyer, John Ricciardi e lo staff EGM.

Adattamento di Davide Cavagnero e Luca Ruella

Stringete i vostri zainetti, allacciatevi le scarpe, fate spazio nella vostra immaginazione e piazzatevi un paio d'imbuti davanti agli occhi. Stiamo per tornare nel più grande Show di gaming sulla faccia della terra: l'Electronic Entertainment Expo. I festival per amanti e amatori fioriscono un pò dappertutto. Gli americani hanno Hollywood e la Notte delle Stelle, gli intellettuali di mezzo mondo hanno il Festival del Cinema di Cannes e quello di Venezia. Il cinema, beato lui, è ancora nell'età dell'oro. Per gli onnivori della tecnologia, l'Italia ha il Future Show, a Bologna, giusto un paio di mesi fa. Il paradiso informatico nostrano si perde nelle lande milanesi e ha un nome, SMAU, che fa quasi il verso a quello 'smog', onnipresente nella città del Duomo e della Madonnina. Nell'infuocato agosto, nell'altra fetta di mondo, moltissimi occhi a mandorla piangeranno per la commozione di fronte alle novità dello SpaceWorld, in quel di Tokyo. Noi abbiamo preferito ritornare a Los Angeles, California, per vuotare, una volta per tutte, il sacco sull'Electronic Entertainment Expo: un fuoco di sbarramento, lungo tre giorni, ribollente di annunci strillati, schermaglie per l'incombente *Guerra delle Console*, presentazioni di hardware, party interminabili e, naturalmente, un mucchio di videogiochi, vecchi e nuovi. Se con il numero precedente abbiamo provato a restituirvi l'aria e la meraviglia annusate all'E3, adesso, ci concentreremo esclusivamente sui giochi e sulle consolle. Ci scuserete, ma il materiale era talmente vasto da potere riempire almeno tre numeri. Abbiamo così deciso di spezzare il reportage in due tronconi. Questa sezione si preannuncia più succulenta: straripa d'assaggi, stuzzichini e appetizer dei giochi che affolleranno il nostro cuore, e le nostre console. C'è un'altra cosa. Noi siamo spettatori neutrali e non combatteremo la *Guerra* sotto nessuna bandiera, se non quella del buonsenso, e le nostre uniche armi saranno il vostro supporto e il vostro affetto. Leggerete, per questo motivo, molte dichiarazioni strappate ai big delle grandi case, grondanti aggressività e fiera determinazione. Noi ci siamo limitati a registrarle e riportarle intatte. Qualcuno ha provato a gettare acqua sul fuoco. "Penso che siamo tornati sulla cresta dell'onda", ci ha detto Peter Moore, pezzo grosso di Sega, "Il periodo di transizione che tanto ci ha fatto soffrire è quasi finito: avremo un autunno di fuoco". Anche le compagnie che, in apparenza, hanno tutto da perdere in una simile congiuntura, paiono del medesimo parere ottimista. J. Allard, general manager della piattaforma Xbox, afferma: "Non ci sarà una guerra delle console, ma una rinascita per tutti. Quest'anno non ci saranno sconfitti". Sarà. Non ci convincono molto queste dichiarazioni pacifiste, soprattutto se le paragonate a quelle che potrete leggere più avanti. Ad animare e rendere indimenticabile l'E3, contribuisce senza dubbio quello spirito del ritorno-ai-bei-giorni-felici. Tutte le persone con cui abbiamo parlato, dal più umile addetto fino ai grandi produttori esecutivi, ci hanno espresso la stessa convinzione: è ora di svegliarsi, ragazzi! I tempi bui

XBOX pg. 48

Microsoft

XBOX

WWF Raw is War pg.52

stanno per finire, ma, nonostante la presenza di almeno sessantamila ragazzi, giunti al L.A. Convention Center, lo spettacolo si è svolto in tono minore: molte case di produzione di videogiochi hanno adottato un basso profilo, mentre gli anni scorsi avevano fatto fuoco e fiamme. Se pensate che il passaparola, legato agli annunci di lancio dei nuovi prodotti, abbia gonfiato l'edizione di quest'anno, ebbene, avete solo centrato metà del bersaglio. Certo, Nintendo e Microsoft hanno giocato sporco, annunciando la presentazione di prodotti il cui lancio era meramente impossibile. Unite a questo fatto la presenza massiccia di gran bei giochi per PS2, che, senza fare nomi (anche se qualcuno era online), hanno reso quella Kermesse una grande festa per noi amanti dei videogiochi. È un vero peccato che molti, fra voi lettori, non abbiano potuto venire a questa manifestazione per assaporarne lo spirito, il diffuso ottimismo e per provare i nuovi giochi, o per guardare il nuovissimo, e bellissimo, video di Metal Gear Solid 2. Per questa ragione, vi facciamo una promessa: nelle prossime pagine, proveremo a portare lo show nelle vostre case. Approfondiremo l'analisi dell'E3, affrontando sistema per sistema, cominciando dal protagonista più atteso, il GameCube di Nintendo. Abbiamo riempito questo numero con le freschissime preview dei giochi più importanti dello Show Floor, senza dimenticare il racconto di tutto quello che abbiamo visto solo in video. Se la mole di lavoro, compressa nel periodo intercorso tra la chiusura dell'E3 e quella della nostra rivista, non fosse stata sufficientemente pesante, i nostri capi si sono chiusi nella stanza delle grandi decisioni, sancendo l'istituzione del premio "Best in show", che troverete sparso per tutta la rivista, a cominciare da questa pagina.
Che lo spettacolo abbia inizio...

AWARD EGM BEST IN SHOW

Best of Show: GAMECUBE
Ci ha fatto molto piacere assistere alla rinascita di alcuni dei nostri giochi preferiti per la grande N, anche se la compagnia non ha portato all'E3 nulla del calibro di Mario 64 . Il GC è stato sulla bocca di tutti.

NINTENDO GAMECUBE

IL GIOCATTOLO CHE TUTTI VOLEVANO PROVARE

pag. 56

Mentre Microsoft sembra più interessata a sviluppare le potenzialità delle porte di comunicazione della sua scatola nera (hard drive, broadband, DVD), e Sony mira a entrarvi in casa, come "centro di creatività", Nintendo sta battendo sentieri completamente diversi. Nintendo non ha nulla a che fare con film DVD, e-mail, instant messaging. L'attenzione della casa dalla grande N è sempre la stessa da vent'anni: i giochi. A giudicare dal consenso ottenuto da Nintendo all'appuntamento di quest'anno, possiamo dire che sono sulla strada giusta. Sappiamo di sicuro che il 5 novembre, con tre giorni di anticipo rispetto a Xbox, uscirà la console negli USA, mentre il lancio dei primi sei nuovi giochi seguirà di conseguenza. Lo stupore attorno a Nintendo è cominciato un

pag. 27

giorno prima dell'inizio ufficiale dell'E3, nella solita conferenza stampa pre-E3 del marchio giapponese. Dopo il discorso iniziale del responsabile americano delle vendite, Peter Main, è apparso sul grande schermo un video di presentazione di un minuto di "Super Smash Bros. Melee", lasciando serpeggiare eccitazione nella folla dei presenti, in modo da condizionarne l'attenzione per il resto della conferenza e dello show.

Anche la semplice sequenza iniziale del GameCube ha riscosso applausi e gradimento. Un ininterrotto applauso ha salutato l'ingresso in scena del mago Shigeru Miyamoto, con il GameCube in una mano e il controller senza fili

Wavebird nell'altra. "Questo è il nostro bambino", ha detto Miyamoto, "come tutti i bambini è piccolo, ma farà parecchio rumore!".

Dopodiché è passato ad introdurre i demo dei suoi primi progetti per il GC, "Luigi's Mansion" e "Pikmin", che non hanno deluso le aspettati-

NON RIENTRA NELLA STRATEGIA NINTENDO...

In chiaro contrasto con i toni accalorati delle conferenze stampa di Microsoft e Sony, la presentazione di Nintendo lancia un grido d'allarme contro quelle che la società ritiene mode pericolose: l'eccessiva enfasi posta sulla grafica, il numero crescente di sequel e la conversione di quasi ogni gioco nuovo per più piattaforme. Sono anche stati stilati dei grafici per illustrare il problema. Per prima cosa, una società riesce a produrre un gran bel gioco, un hit. Il successo è tale da obbligare gli ideatori a renderlo disponibile per tutte le piattaforme consentite. Poi arrivano i sequel, molto simili agli originali, realizzati, manco a dirlo, per tutte le console disponibili, poi si passa ai film e così via. La gente è portata a pensare che tutti i videogiochi siamo simili, e che non abbiano nulla di nuovo. Nintendo si sente obbligata a combattere queste tendenze, offrendo sensazioni "di rinnovato stupore e gioia", come ama ripetere il Presidente Hiroshi Yamuchi: è questa la Nintendo Difference (tm).

ve.

Lo show vero e proprio non è stato molto diverso. Le folle si sono radunate attorno ai nove giochi disponibili dello stand Nintendo per tutta la durata della manifestazione, rendendo difficile il passaggio e impossibile giocare a qualche titolo in tranquillità. Nello stand Nintendo, bacheche di vetro mostravano nel dettaglio le periferiche del sistema, la stessa unità centrale, il controller, leggermente ridisegnato, in grado di funzionare fino a quasi dieci metri di distanza, e l'ibrido Panasonic GC/DVD, che dovrebbe uscire nel 2002 in America.

Nonostante sia stata presentata l'espansione Modem e Broadband, i piani di Nintendo per l'online sono ancora piuttosto segreti, nulla è trapelato sui progetti per il futuro, Nintendo si è limitata a confermare che il modem non sarà incluso nel sistema, ma non è stata chiarita a sufficienza le modalità di distribuzione dell'unità. Per quello che riguarda i piani di network, Satoru Iwata, direttore di Nintendo Corporate Ltd. e general manager della strategia industriale, ci ha detto: "Se riusciamo a trovare un modo per disporre di un network in grado di raggiungere il pubblico di tutto il mondo, e che ci garantisca buoni profitti, allora possiamo dedicarci a questo mercato. Per adesso, però, ci riteniamo un'ottima società offline e non c'è nessun bisogno di correre a tuffarsi nel mercato online solo per aumentare ancora le nostre vendite". Come dagli torto?

Una delle maggiori scommesse di Nintendo, tuttora in corso, riguarda il recupero del supporto di quelle parti che hanno tolto il loro

appoggio durante gli anni bui del N64. Nintendo insiste nel affermare che la lezione del N64 porterà grandi introiti al GameCube, il sistema è stato pensato per essere sviluppato con facilità, mentre i milioni di proprietari di media con dischi digitali possono stare tranquilli: non avranno più a che fare con costose cartucce e con tempi di produzione trimestrali. Nintendo, infatti, sente che la familiarità con questi supporti li riporterà al top.

"È buffo", dice George Harrison, responsabile del marketing e delle comunicazioni presso NOA, "abbiamo imparato la lezione dalle nostre passate sfide, tenendola presente per

NUOVO E MIGLIORE...

L'immagine a destra in alto mostra la versione definitiva del controller del GC, che è stato decisamente modificato dalla versione precedente, presentata lo scorso Agosto allo SpaceWorld. Le leve sono più grandi, il tasto Start/Pause è diventato grigio, mentre il bottone B è diventato un piccolo cerchio rosso. La "Funzione segreta", lungamente attesa, è stata rivelata, anche se non è niente di trascendentale: il controller non solo ha la vibrazione interna, ma ha anche due tasti analogici, destro e sinistro, con il doppio livello di pressione. Quando li schiaccerete fino in fondo, il controller reagirà come di fronte a un'unica pressione.

Come funziona? Noi, che l'abbiamo provato, possiamo dire, dopo intense sedute di gioco, che è super confortevole. Entrambi i comandi analogici e il Dpad sono a portata di mano e tutti i tasti rispondono alla perfezione, a parte il tasto Z, che sembra più rigido e lento. C'è qualcuno tra di noi a cui non sarebbe spiaciuto che il tasto B fosse grande come quello A. Questo sarebbe stato un grande vantaggio in giochi come Smash Bros. Melee. Non scordate che il GameBoy Advance può diventare un controller per il GC, sebbene all'E3 non ce ne sia stata una specifica dimostrazione. La dimostrazione è prevista, secondo quanto ci ha detto la casa, per il prossimo SpaceWorld in agosto.

Allo stesso costo di una PS2, Panasonic offre questo sistema combinato, dall'ottimo design, in grado di leggere DVD e Cd audio, oltre che far girare i giochi del GameCube, naturalmente. E' possibile una commercializzazione negli USA, ma per questa versione deluxe si dovrà aspettare, come minimo, l'anno prossimo.

La periferica per GBA, a sinsitra, è un lettore per E-Card, in grado di leggere le E-Card Pokèmon di prossima uscita, capaci di contenere informazioni addizionali e segrete sui "piccoli mostri" e, anche, dei mini game.

GC, mentre Sony sembra aver fatto il percorso opposto con la PlayStation2, presentando un prodotto più complesso".

Questo può essere vero, ma il problema è che uno dei tre soci da riconquistare, Square, rimane ancora alla corte Sony. Se Nintendo riuscisse a fare ritornare Square sui propri passi, ci sarebbe una netta inversione di tendenza in favore della casa della grande N.

La prossima fermata di Nintendo sulla strada della conquista del mondo è lo SpaceWorld a Tokyo, programmato per il 24 Agosto, tre settimane prima del lancio del GC, previsto per il 14 di settembre, sempre in Giappone. Allo SpaceWorld vedremo, secondo quanto ci ha assicurato Miyamoto, i primi assaggi delle nuove versioni di Mario e Zelda, assieme alle altre sorprese che il boss ha in mente. Per adesso, date un'occhiata ai primi giochi per GC svelati all'E3. Nintendo ha detto che questi giochi, Luigi's Mansion, Pikmin, Super Smash Bros. Melee, Wave Race: Blue Storm, Star Fox Adventures e NBA Courtside, saranno i primi a comparire al lancio della console, o durante i primi trenta giorni, anche se non esiste una lista definitiva.

Alcuni titoli, probabilmente, useranno la vetrina della manifestazione giapponese per essere lanciati.

Non c'è dubbio che il divertimento sia appena cominciato: quest'ultima battaglia della guerra delle console si preannuncia veramente coinvolgente.

QUELLO CHE IL GAME-CUBE NON MOSTRA

Nonostante la massiccia presenza di GC all'E3, i grandi nomi si sono fatti negare. Parliamo di titoli come Resident Evil Zero di Capcom, Ridge Racer di Namco e Tekken. Grazie alle notizie recuperate su un sito Nintendo, siamo riusciti a scovare una lista provvisoria di titoli che, però, è stata scartata alla manifestazione di Los Angeles. Eccola...

- **100 MARIO'S**
- **1080 SNOWBOARDING 2**
- **DOSHIN THE GIANT**
- **PERFECT DARK ZERO**
- **POKÉMON**
- **MARIONETTE**
- **MARIO PARTY 4**
- **MARIO SUNSHINE**
- **THUNDER RALLY**
- **TOO HUMAN**

Molti titoli saranno delle sorprese vere e proprie. Cosa diavolo è 100 Mario's? Mah, lo scopriremo allo SpaceWorld di agosto.

Una degli aspetti del GC che premono di più a Nintendo riguarda l'eliminazione dei tempi di caricamento. Sebbene molti giochi, infatti, non conoscano più tempi morti, giochi complessi, come questo, possono ancora avere pause, seppur brevissime.

LUIGI'S MANSION

Pubblicato da: Nintendo
Sviluppo: Nintendo
Data di uscita USA: Novembre 2001

Di che cosa si tratta? Allo SpaceWorld dell'anno scorso, c'è stato mostrato un "demo tech" di questo gioco, ma Luigi's Mansion si è dimostrato essere... beh, niente di quello che si saremmo tutti aspettato. Non è un gioco platform in 3D e nemmeno fa parte di un gioco, molto più grande, di Mario. Si tratta di un gioco che, passando attraverso i generi, si presenta come un'impresa di acchiappafantasmi all'interno di una casa infestata, ed è unico nel suo genere. Per liberare l'enorme casa dalle oscure presenze, Luigi deve attraversare la residenza, passando di stanza in stanza, armato unicamente di un GameBoyColor e di un funzionale incrocio tra una torcia e un aspirapolvere. Il GBC serve per intercettare i fantasmi nei paraggi (sono invisibili, come sapete), la torcia li rende visibili per pochi istanti, sufficienti a catturarli con il capace aspirapolvere, in perfetto stile Ghost Buster. I fantasmi più piccoli vanno giù che è un piacere, mentre dovrete faticare di più con spettri più grandi che però, dopo un paio di colpi, cadranno impotenti di fronte al vostro elettrodomestico d'attacco. Molte stanze della casa infestata sono, anche, piene di puzzle. Docile ai comandi, Luigi tiene bene il campo. L'ambiente in cui il gioco è immerso è totalmente 3D, anche se la fissità della telecamera lo schiaccia, appiattendolo in un'esperienza quasi 2D. Lo stick C controlla Luigi, mentre con l'altro comando analogico è possibile direzionare il raggio del suo aspirapolvere luminoso. Il tasto R attiva l'elettrodomestico, mentre il tasto Z comanda lo spruzzo dell'acqua dal tubo. I comandi richiedono un minimo periodo di familiarizzazione, ma sono piuttosto intuitivi.

Che dire? Il primo demo era breve e non lasciava intuire molta varietà, ma il gioco era innegabilmente divertente e sbalorditivo. I comandi non sono subito immediati, come invece succede nella maggior parte dei giochi di Miyamoto ma, dopo un paio di minuti, la confidenza aumenta notevolmente. Sembra di giocare a Mario 64. Quasi. Alcuni elementi del gioco non erano disponibili nel demo e questo ci porta a pensare d'avere solo assaggiato quello che Mario può offrirci.

OK, ma perche' Luigi? "Molti membri del mio staff mi hanno chiesto a lungo di fare qualcosa con Luigi", ci ha detto il leggendario Shigeru Miyamoto, creatore di Mario, "così abbiamo deciso di infilare Luigi tra l'ultima apparizione di Mario e il suo ritorno sulle scene".

SUPER SMASH BROS. MELEE

Pubblicato da: Nintendo
Sviluppo: HAL Laboratory
Data di uscita USA: Novembre 2001

Di cosa si tratta? Super Smash Bros. Melee è il tanto atteso seguito di quella superba rissa per N64 che risponde al nome di Super Smash Bros, che ha fatto sfracelli sia in America e sia in Giappone per l'azione veloce e furiosa a quattro giocatori, per i controlli semplici e, non meno importante, per la presenza di tutte le grandi star della grande N. Il gioco di quest'anno alza la posta: ci sono più personaggi, più modalità, più oggetti e più interazioni con i livelli, senza dimenticare una modalità single-player nuova di zecca. Il demo cha abbiamo visto presentava dieci personaggi: Yoshi, Donkey Kong, Pikachu, Ness, Mario, Samus, Link, Bowser, Fox McCloud e Captain Falcon. Tra tutti quelli già presenti nell'edizione del 99, solo Bowser è nuovo. Ma abbiamo spiato anche altri personaggi nel demo, tra cui Kirby, Ice Climber, Sheik da Ocarina of Time e le due principessine, Zelda e Peach. In più c'erano molti slot vuoti nella cartella di selezione di personaggi, per cui aspettatevi pure molte altre stelle. Ancora una volta, il cuore del gioco palpita attorno alla modalità a quattro giocatori. Il motore dei combattimenti non è molto diverso da quello della versione per N64, sebbene si intraveda una maggiore possibilità per perfezionare mosse e combo. Quello che è cambiato, e in meglio, sono i livelli. A parte l'arena, molti livelli del N64 sono stati riproposti con grafica e dettagli potenziati, in modo da rendere i campi da gioco molto più grandi e interattivi. In un livello, da Mute City a F-Zero X, la battaglia ha luogo su un vero tracciato da gara e, più o meno ogni minuto, un nugolo di trenta macchine F-Zero X entra rombando in scena, costringendovi a cedere il passaggio per evitare d'essere spalmati sulla strada. Ci sono nuove modalità, tra cui una Coin Battle e un torneo a 64 giocatori, senza scordare le tonnellate di nuovi oggetti e power-up (aspettate di vedere il fucile Super NES Super Scope). Ecco di ritorno la modalità a un solo giocatore, e adesso viene il bello. Prima di prendere il personaggio con il quale avete scelto di combattere, dovrete affrontare un mini-stage ispirato a un gioco Nintendo del passato, come il livello di Goomba e Koopa di Mario-esque o la sequenza della fuga da Super Metroid. Potrete combattere il nemico, solo dopo aver finito il livello. Il sogno di ogni fan della grande N. La società ha poi parlato di altri elementi, ad esempio mini-giochi nascosti, nuovi controlli per la telecamera, una

macchina fotografica per prendere delle istantanee e un angolo in cui commerciare con i personaggi Nintendo. Siamo sicuri che ci sia molta altra roba sotto e avremo notizie più fresche con l'avvicinarsi del fatidico giorno di presentazione del GC.

Che cosa ne pensiamo?
Sebbene questo sia stato il gioco per GC più acclamato all'E3, il nostro staff è diviso. Molti di noi amano già questo gioco, con la precisa consapevolezza, però, che SSB Melee altro non è che un miglioramento ad alta risoluzione del cugino per N64, per di più con lo stesso motore per i combattimenti. Non possiamo fare altro che aspettare di avere sottomano la versione definitiva del gioco per poterne svelare tutti i segreti e goderne le nuove mosse e combo. Per fare questo però, dovrete prendere confidenza con il nuovo controller per GameCube. Dato che il tasto B è più piccolo di quello A (e c'è veramente bisogno di entrambi in questo gioco!), inizialmente il sistema di pressione del bottone spiazza i veterani del N64.

Quelli che vorremmo vedere in Smash Bros. Melee: Ehi, Nintendo, se non è troppo tardi vorremmo vedere questi personaggi tratti dai classici Nintendo: Wario, Toad, Ganon, Pit (Kid Icarus), R.O.B. the Robot, uno qualunque da Punch-Out!!, un personaggio di Wrestling (Kin Corn Karn?), Mike (StarTropics), uno dei paperi di Duck Hunt e il ciccione con il tiro bomba di Ice Hockey. Oh, e poi, non dimentichiamolo, anche il presidente della grande N: Hiroshi Yamauchi.

Yoshi, Samus, Fox, e tutti i ragazzi Nintendo, sono tornati per questo gioco e fanno vedere quel che sanno fare nell'affascinante intro di cui potete vedere le immagini. Nuovi combattenti, come Zelda e Sheik, stanno per aggiungersi alla rissa. Ma la voce che voleva anche Sonic invischiato nella tenzone? "Non è ancora vera", ha detto il leader del Team Sonic Yuji Naka, "ma per il futuro, non saprei. Lavoriamo bene con Nintendo e potremmo anche fare un'operazione del genere, ma per adesso non c'è nulla di concreto".

PIKMIN

Pubblicato da: Nintendo
Sviluppo: Nintendo
Data di uscita USA: Dicembre 2001

Di cosa si tratta? Pikmin, che grazie al cielo non ha nessuna relazione con i Pokemon, è l'ultimo titolo Nintendo prodotto dal mago dei videogiochi Shigeru Miyamoto ed è, senza dubbio, un lavoro assolutamente nuovo del padre di Mario. Ispirato dal mondo della natura e dal giardinaggio, l'ultima passione di Miyamoto,

Pikmin racconta la storia di un astronauta precipitato su un pianeta alieno dall'atmosfera tossica. Per fuggire dal pianeta, l'uomo delle stelle arruola i nativi del luogo, i Pikmin appunto, creature simili alle piante, per andare alla ricerca delle parti mancanti della sua astronave, in grado di riportarlo a casa. Pikmin è un gioco strategico in tempo reale, con uno sviluppo più semplice e accessibile. L'idea del gioco prevede di cogliere i Pikmin in diverse fasi della loro crescita, per poi mandarli a fare alcune missioni per vostro conto, della serie: riportare indietro al campo gli oggetti, costruire strade e ponti, abbattere muri e combattere contro i nemici, naturalmente. I Pikmin presentano tre colori, ciascuno con caratteristiche diverse, ed è possibile averne fino a cento alle proprie dipendenze, tutti in grado di operare simultaneamente a compiti diversi. Il tempo progredisce durante il gioco e, se non portate a casa ogni notte tutti i vostri Pikmin, li avrete persi prima del canto del gallo.

Che cosa ne pensiamo? Il demo era troppo breve: solo tre aree erano attive ma, una volta compreso lo schema dei colori, non abbiamo potuto smettere di giocare. Si entra nel cuore del gioco con una notevole facilità. L'atmosfera tranquilla e lo sviluppo del gioco contribuiscono a rendere la sessione di gioco piacevole e rilassante.
Lo stile tranquillo e la gestione dettagliatissima potrebbero non incontrare il favore di tutti, ma la maggior parte dei giocatori non sarà in grado di resistere alla delicata morsa e all'accurato design di Pikmin. Ehi, dopotutto, è sempre Miyamoto.

Sembra di essere nel giardino di casa Miyamoto... Davvero. Secondo il papà di Mario, molti oggetti e texture dei fondali del gioco sono stati direttamente prelevati dalle foto delle zone vicine alla sua abitazione. Speriamo che non ci cresca nulla d'illegale. Non saremmo, altrimenti, stupiti nell'imbatterci in qualche fungo o qualche tunnel warp.

EGM'S AWARD · BEST IN SHOW · SHOW IN

Miglior gioco per GameCube:
ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON II

È buffo pensare che il gioco GC che ci ha colpito di più sia pieno di astronavi e di allegre musichette di John Williams, piuttosto che gettoni o gioiosi motivetti in stile Mario. Siccome Nintendo non ha presentato un pezzo grosso, alla Mario 64, ci ha entusiasmato di più il lavoro della LucasArts, piuttosto che Luigi, Smash Bros o qualsiasi altro gioco sviluppato da Nintendo stessa.

WAVE RACE: BLUE STORM

Pubblicato da: Nintendo
Sviluppo: Nintendo Software Technology
Data di uscita USA: Novembre 2001

Di che cosa si tratta? Wave Race: Blue Questo gioco è il sequel la prima generazione del prodotto per N64: Wave Race 64, basato sulle corse con i Jet Sky, e lungamente acclamato dalla critica. Lo stile del gioco ricalca fedelmente l'edizione precedente, ma quelli della NST (si tratta della stessa truppa che ha lavorato sul N64 con Ridge Racer) ha migliorato la struttura del gioco, sotto tutti i punti di vista. Hanno aggiunto dettagli realistici sul tempo che può cambiare da un momento all'altro, hanno anche inserito un turbo meter supplementare per le accelerazioni, la modalità a quattro giocatori, con lo schermo diviso in quattro parti (in precedenza, c'era spazio solo per due giocatori), e hanno realizzato nuovi corridori e piste, naturalmente. L'effetto molto realistico delle onde è stato potenziato (le impennate dei Jet-Sky influiscono direttamente sul gioco), e la grafica è stupefacente.

Che cosa ne pensiamo? Blue Storm è sostanzialmente Wave Race64 con miglioramenti in tutti i settori. Grafica migliore, numeri più spettacolari, corse più varie. I comandi sono molto precisi e il gioco sembra fantastico.

Wave Race del Colonnello Bernacca? Uno degli aspetti più interessanti del gioco è la possibilità di decidere le condizioni atmosferiche prima dell'inizio di una corsa. Potrete decidere se il cielo sarà sgombro oppure nuvoloso, stabilire l'irruzione di una tempesta e via dicendo. Bello!

STAR FOX ADVENTURES: DINOSAUR PLANET

Pubblicato da: Nintendo
Sviluppo: Rare
Data di uscita USA: Novembre 2001

La versione per N64, Dinosaur Planet, era stata definita in fase di lavorazione. Adesso quel gioco è diventato Star Fox Adventures: Dinosaur Planet, e il suo lancio è previsto in contemporanea con il debutto del GC a novembre. Un gioco a metà tra l'action e l'adventure, simile nello stile ai giochi di Zelda del N64 (anche il sistema Z-targeting è lo stesso), con la differenza che il protagonista stavolta è Fox McCloud, accompagnato dal suo fido dinosauro, Principe Tricky, che ricorda nella sua forma un frutto. Troverete un numero cospicuo di mondi da esplorare, nuove sequenze di volo in puro stile Star Fox (davvero!), e molti combattimenti corpo a corpo dove il protagonista sarà Fox con la sua nuova bacchetta mistica, in grado di trasformarsi, durante lo svolgimento del gioco, in nuove e strabilianti configurazioni.

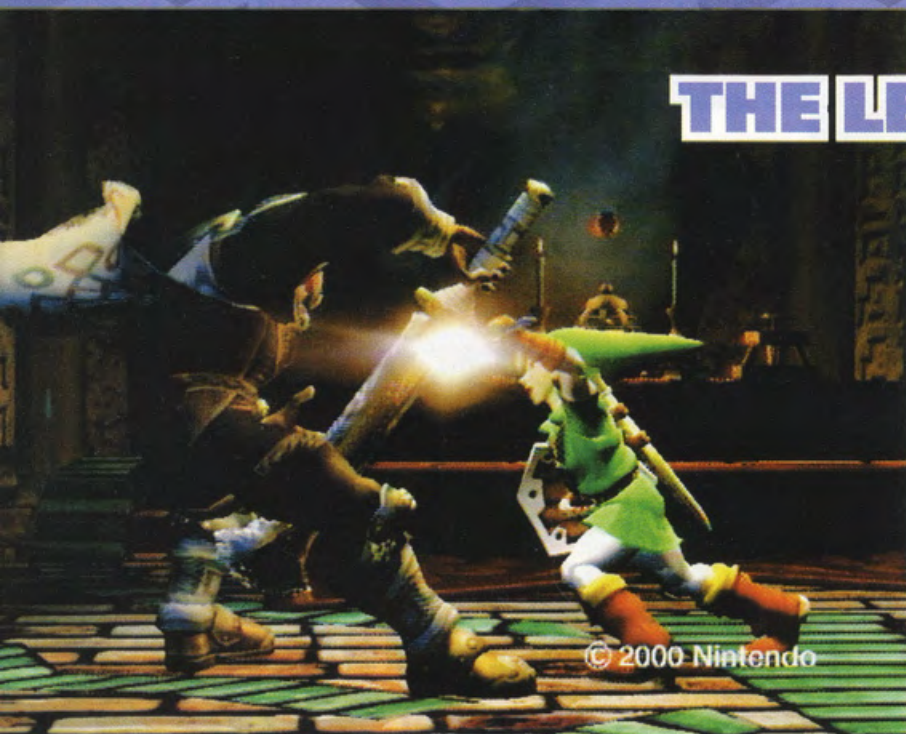
Cosa ne pensiamo? Allo show, la versione di Star Fox è apparsa piuttosto confusa, ma le potenzialità sono chiaramente intuibili. Con una trama modellata su Zelda e l'alta qualità grafica garantita dal GC, d'altronde, esiste che qualcosa possa andare storto? Forse quel dinosauro che non sembra davvero molto furbo.

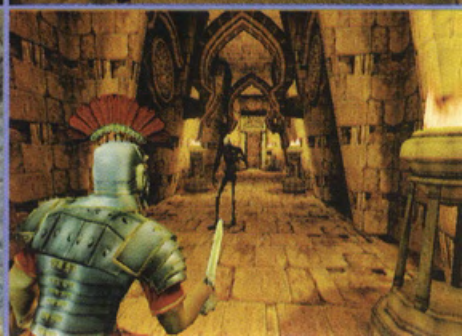
La questione Krystal: Nella versione mai realizzata per N64 di Dinosaur Planet, c'era un secondo personaggio giocabile, Krystal. Non ci si poteva giocare nella versione del gioco per l'E3, ma è stata ricordata. Potremo giocarci anche con il GameCube?

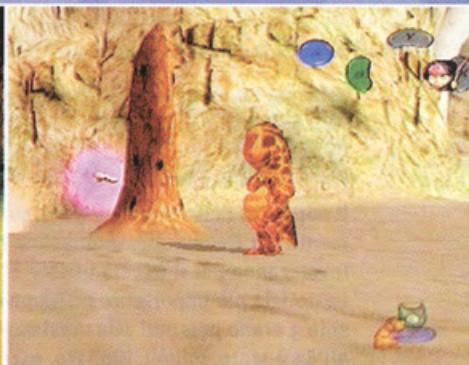
METROID PRIME

Pubblicato da: Nintendo **Sviluppo:** Retro studios
Data di uscita USA: 2002
Di che cosa si tratta? Il tanto atteso ritorno di Metroid giunge a noi, dalla base texana dei Retro Studios, nella forma di un'anticipazione in prima persona delle imminenti avventure di Samus Aran. Sfortunatamente, all'E3 non è stato possibile giocarci: i frammenti filmati non hanno lasciato intuire alcuna traccia di come potesse essere la trama del gioco. Abbiamo solo visto alcune scene con Samus di taglio cinematografico, molto coinvolgenti, abbiamo anche visionato la sua nave e alcuni enormi mostri, cattivissimi. Certo, il video era bello e siamo tutti in attesa di vedere quello che la Retro può offrirci. Ma quando vedremo la versione definitiva del gioco? Abbiamo fame!
Sentite quello che dice Miyamoto: "Sto supervisionando, lavorando molto, soprattutto con gli ideatori della versione precedente. Non dovete preoccuparvi: il lavoro sta andando bene".

THE LEGEND OF ZELDA

Pubblicato da: Nintendo **Sviluppo:** Nintendo
Data di uscita USA: da destinarsi
Di che cosa si tratta? Nonostante le voci dello scorso numero, all'E3, non c'era modo di giocare a Zelda per GC. L'unica cosa che abbiamo potuto vedere è stato lo stesso video visto, in agosto, allo SpaceWorld (qualche breve spezzone di combattimento tra Link e Ganon). Miyamoto, sempre lui, ci ha confermato che il prossimo capitolo della serie Zelda debutterà, in anteprima mondiale, al prossimo SpaceWorld, in agosto. Abbiamo gia pronti i biglietti aerei.
Abbiamo capito quale fosse la vera leggenda di cui parla il gioco: si tratta dell'origine del nome della principessa. Secondo Miyamoto, il nome è stato mutuato dalla moglie di Francis Scott Fitzgerald, noto scrittore americano dei primi anni del secolo passato. "Volevano un buon nome femminile che potesse essere in qualche modo eterno, un nome che doveva durare e avere fascino", ha detto Miyamoto, "Lei è stata una donna famosa e forte: per questo abbiamo deciso di usare quel nome".

ETERNAL DARKNESS

Pubblicato da: Nintendo **Sviluppo:** Silicon Knights
Data di uscita USA: Dicembre 2001
Di cosa si tratta? Eternal Darkness è un altro gioco reduce del N64 che è stato miracolato dal GC. A differenza di molti dei giochi per GC, questo prodotto è rivolto al mercato adulto e si presenta come un "thriller psicologico" in stile Resident Evil, anche se è tutto in 3D, in grado di annoverare almeno una dozzina di personaggi giocabili. La trama si srotola attraverso gli anni e offre parecchi elementi interessanti, primo fra tutti l'indicatore di sanità mentale. Il vostro personaggio potrà andare fuori di testa o avere allucinazioni, se non lo curerete durante la partita.
Cosa ne pensiamo? Tutti i giochi dove sia possibile ridurre a brandelli gli avversari e impazzire ci sembrano divertenti.
Asinus Asinum Fricat: In Eternal Darkness troviamo parecchie parti parlate, realizzate in varie lingue e dialetti. Le parti in latino sottotitolate sono strabilianti

KAMEO: ELEMENTS OF POWER

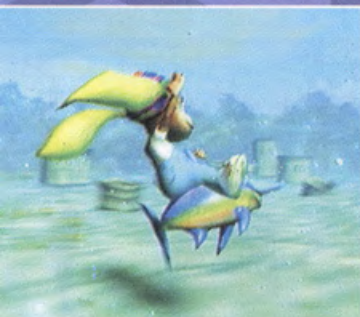
Pubblicato da: Nintendo **Sviluppo:** Rare
Data di uscita USA: 2002
Nascosto nei recessi dello stand Nintendo, si celava Kameo, un titolo 3D originale che trae ovvia ispirazione dalla serie Pokèmon. La protagonista del gioco è una ragazzina che possiede l'abilità di catturare piccoli mostri per farli crescere e comandarli in battaglia. I mostri si evolvono persino, proprio come i Pokèmon. La caratteristica migliore del gioco è che potete entrare dentro i mostri e comandarli personalmente, scegliendo quello da controllare, di volta in volta, per poterne sfruttare al meglio le abilità speciali. Il demo di Kameo era ancora a uno stadio di sviluppo acerbo, ma le idee espresse erano molto promettenti. Non c'era abbastanza materiale per farsi una chiara idea del gioco, probabilmente lo vedremo ancora al prossimo E3.

NBA COURTSIDE 2002

Pubblicato da: Nintendo **Sviluppo:** Left Field
Data di uscita USA: novembre 2001
È l'ultima edizione del gioco di basket Nintendo, realizzato in collaborazione con il celebre Kobe Bryant. La maggiore innovazione del gioco è l'originale sistema del passaggio della palla, che consente al giocatore di controllare indipendentemente i passaggi con lo stick C. Se avete giocato alla versione per Nintendo 64, comunque, sapete già quello che vi aspetta. NBA Courtside è probabilmente il titolo meno interessante per GC che abbiamo visto. Niente di particolarmente stupefacente, anche se la giocabilità è buona e i controlli non lasciano nulla a desiderare.

TOPOLINO PER NINTENDO GAMECUBE

DONKEY KONG RACING

RAVEN BLADE

ANIMAL FOREST

E il resto...

Altri giochi Nintendo sono stati rivelati su schermo o annunciati nei comunicati stampa, ma non è stato mostrato nulla di sostanziale. Il più interessante tra tutti è certamente Mario Kart per Nintendo GameCube (nome provvisorio), del quale speriamo di ricevere maggiori notizie allo SpaceWorld in Agosto. È stato, inoltre, mostrato un breve video di Disney's Mickey, un platform 3D basato su Topolino sempre per GC (e sempre dal nome provvisorio) a cui stanno lavorando insieme Nintendo e Capcom. Il Team Rare ha mostrato alcuni FMV di Donkey Kong Racing, un gioco di corse dove i personaggio di DK si sfidano in cielo e in terra sui loro amici animaleschi. Retro ha mostrato scene di Raven Blade, un Action-RPG con combattimenti di scherma e di arti marziali veramente realistici. Nintendo ha anche annunciato una versione per GameCube di Animal Forest, la conversione del celebre gioco per N64 di cui avete letto la preview. L'uscita di altri giochi sarà annunciata allo SpaceWorld.

GAMECUBE: LA SCENA DELLE TERZE PARTI

Il supporto delle terze parti è stato quasi nullo per N64, ma le cose andranno diversamente per GameCube. Moltissime terze parti hanno dichiarato, prima o durante l'E3, che lavoreranno per il GC, tra queste EA, LucasArts, THQ, Namco, Activision, UbiSoft e Tecmo. La notizia più importante proviene da Sega, che ha annunciato ben 10 titoli, ma, di questi, solo 3 erano presenti alla mostra. Il numero generale dei giochi di terze parti mostrati all'E3 è stato, quindi, limitato, ecco cosa abbiamo visto...

BEST IN SHOW

Carramba:
SY STAR ONLINE
MECUBE

S... stati piacevolmente sorpresi di vedere PSO per GameCube funzionante. Che bel modo per Sega di debuttare sulla nuova console Nintendo! Avendo la modalità split-screen, (e, secondo Sega of America, tutte le fuzionalità online), potrete ora picchiare fisicamente chi cercherà di fregarsi gli oggetti lasciati dal vostro personaggio passato a miglior vita.

PHANTASY STAR ONLINE

Pubblicato da: Sega **Sviluppo:** Sonic Team
Data di uscita USA: inverno 2001

Di cosa si tratta? L'RPG online del team Sonic sta per atterrare su GC e, anche se Nintendo non ha voluto sbottonarsi sui propri progetti online, sia il presidente di Sega America Peter Moore, sia il vice presidente delle comunicazioni aziendali Charles Bellfield, ci hanno detto che il gioco sarà online. Il creatore di PSO, Yuji Nake, invece, ha preferito non rispondere alle domande postegli dalla stampa giapponese. Il gioco offrirà una modalità split screen per quattro giocatori e diversi miglioramenti che non sono presenti nella Versione 2. **Che impressione ci ha fatto?** La versione di PSO, disponibile all'E3, è stata messa insieme in meno di un mese ed era strepitosa persino con quattro giocatori contemporaneamente (immagine qui sotto), senza alcun rallentamento o perdita di dettaglio. **Il mistero:** i giocatori della versione per GameCube saranno in grado di giocare online con gli utenti Dreamcast di PSO? Sega ci sta lavorando, ma le premesse non sono le migliori, dato che la versione GC possiede caratteristiche diverse da quella per DC. Speriamo che funzioni, sarebbe un peccato spezzare la comunità PSO.

Quattro chiacchiere con...

Yuji Naka
Presidente del Team Sonic

EGM: perché per PSO avete preferito il GameCube ad altri sistemi come la PS2?

Yuji Naka: ritengo che l'architettura del GameCube sia simile a quella del Dreamcast. Sega e Nintendo vengono dalla stessa esperienza: il Saturn era difficile da sviluppare, quindi Sega ha dovuto creare il Dreamcast in modo che fosse più facile programmarlo. Anche il Nintendo 64 è stata una piattaforma limitata, quindi il GameCube è una macchina più amichevole per i programmatori.

EGM: sarà possibile usare il GBA per interagire con PSO per GC?

YN:non ne sono sicuro, ma credo sia possibile, vorrei provarci. Sono molto interessato a questo tipo di interazione, ma al momento non posso dire nulla di certo.

EGM: vi unirete mai a Miyamoto per sviluppare un gioco?

YN:abbiamo parlato di questa possibilità con Nintendo, ma non al momento. Per ora si tratta solo di chiacchiere. Se mai accadrà, sarà una cosa difficile da realizzare.

STAR WARS ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON II

Pubblicato da: Lucas Arts **Sviluppo:** Lucas Arts
Data di uscita USA: Novembre 2001
Di cosa si tratta? Una specie di tour a 11 livelli attraverso tutto il meglio offerto dal Guerre Stellari Classico.
Cosa ne pensiamo? All'E3 abbiamo potuto giocare diverse volte ai tre livelli disponibili. In poche parole... questo gioco è come il film. Nei momenti cruciali, potremo anche sentire le solite frasi del tipo "Usa la forza, Luke". Gli abitacoli virtuali sono fantastici e potete guardavi attorno con lo stick C. Il controller del GameCube è perfetto per questo gioco.
Cosa c'e' di bello per lo sfigato dentro ognuno di noi? Vi ricordate il computer di mira che scendeva sull'occhio di Luke durante la sequenza del condotto? Potete attivarlo in qualsiasi momento e vedere i bersagli agli infrarossi. Ricordatevi solo di spegnerlo prima di sganciare le torpedini dentro la Morte Nera.

MADDEN NFL 2002

Pubblicato da: Electronic Arts **Sviluppo:** EA Tiburon
Data di uscita USA: novembre 2001
Di cosa si tratta? È la versione più recente della licenza più famosa nella storia di questo gioco e uscirà in contemporanea con il lancio del GC. Il demo era ovviamente limitato, la versione finale del gioco sarà agli stessi livelli delle versioni per PS2 e Xbox. Non sono previsti sostanziali innovazioni rispetto alla versione per PS2, ma aspettatevi una grafica stupefacente e la solida giocabilità che caratterizza la serie Madden.
Che cosa ne pensiamo? Madden è esattamente quello che pensavamo, molto simile, cioè, alla versione per PS2 del 2001. Preferiamo NFL 2K1 di Sega ma, dal momento che non sono previste uscite su GameCube per quest'anno, Madden potrà soddisfare i desideri dei giocatori più incalliti.
Quale versione era la migliore? Per un pelo, sembra più bella la versione per PS2. Non disperatevi: EA ci ha detto che quella della PS2 è quella allo stadio di sviluppo più avanzato, ma il gioco sembrerà il medesimo sulle tre piattaforme.

SUPER MONKEY BALL

Pubblicato da: Sega
Sviluppo: Amusement Vision
Data di uscita USA: novembre 2001
Di cosa si tratta? Per il suo debutto su GameCube, Sega ha scelto questa versione potenziata di Monkey Ball, quel pazzo gioco del team Amusement Vision, un ibrido tra arcade, azione e puzzle. L'idea è semplice: operate fra i piani per fare rotolare verso l'obiettivo la vostra scimmia, imprigionata in una sfera. Sulla strada potrete raccogliere banane, evitare trappole e ostacoli, in una corsa contro il tempo. Per la versione casalinga, sarà inclusa la modalità split screen per quattro giocatori.
Che cosa ne pensiamo? E' una scimmia chiusa in una sfera santo cielo! La amiamo! Ritornando seri, il gioco è semplice, sebbene coinvolgente, e ci ha tenuti incollati al controller a lungo. Potrebbe essere, senza dubbio, uno dei migliori titoli GC del prossimo autunno.
Dove sono le banane? La versione da sala del gioco prevede un controller a forma di banana per muoversi attraverso il gioco. Non avrete una simile fortuna, voi giocatori casalinghi, a meno che non mettiate sul pad una vera buccia di banana. Ma quel che fate con la banana a casa sono fatti vostri.

DAVE MIRRA 2

UNIVERSAL STUDIOS: THEME PARK CREATION

E per il resto...

Da qualche parte, nel salone delle esposizioni, giravano i due giochi di Kemco per il GC: Batman: Dark Tomorrow e Universal Studios: Theme Park Creation. Sega ha portato il video di Virtua Striker 3 nella versione 2002, si tratta del popolare arcade di calcio. Acclaim ha mostrato alcuni spunti per il prossimo Turok, che si chiamerà Turok Evolution e uscirà sia per GC, sia per PS2. Abbiamo visto anche le numerose prossime uscite: Tony Hawk's Pro Skater 3, Spider-Man: The Movie, Crazy Taxi, 18 Wheeler: American Pro Trucker, All-Star Baseball 2002, QB Club 2002, Dave Mirra 2, Legends of Wrestling, Jeremy McGrath, Extreme G3, SSX Tricky, Hot Wheels, Rayman Tribes, Rogue Spear, Donald Duck, NFL Blitz 2002, NHL Hitz 2002, Rugrats, Scooby-Doo e molte altre ancora. Come vedete, il GC sembra più facile da sviluppare rispetto al N64, soprattutto per quello che riguarda i giochi non scritti dalla casa madre. E ci sono buone possibilità che la situazione vada sempre meglio.

SONY PLAYSTATION 2

ONLINE E CON PIÙ GIOCHI CHE MAI

FFX pag. 40

Era palpabile la fiducia della gente nei confronti di Sony America. Abbiamo addirittura pensato che, per un attimo, esistesse solo la PS2 nel panorama attuale delle console e che i previsti lanci di Xbox e GameCube non avrebbero smosso di una virgola l'interesse dei visitatori. "Noi non badiamo a quello che gli altri fanno o stanno per fare", ci ha detto Kazuo Hirai, presidente e responsabile della divisione USA della casa madre, "Sappiamo cosa dobbiamo fare. Conosciamo bene i nostri obbiettivi e quali passi fare per raggiungerli. Siamo concentrati solo su questo".

Nintendo e Microsoft hanno suonato le loro trombe, mentre Sony ci è sembrata più rilassata, perché sa di poter contare sulla migliore line-up software, in grado di mettere in campo giochi come Metal Gear Solid 2, Tony Hawk's Pro Skater 3, Final Fantasy X e il nuovo titolo a sviluppo interno, Jak della Naughty Dog. Senza dimenticare Daxter, l'imminente Rainbow Six online e SOCOM: U.S. Navy Seals. Alla Sony dormono proprio sonni tranquilli, e li fareste anche voi, partendo da un dato pilota di 10 milioni di PS2 già vendute nel mondo; se tutto va come previsto, inoltre, la stima per la prossima primavera parla di un raddoppio della cifra, qualcosa come 20 milioni di PS2.

ICO pag. 42

Sony, inoltre, sa bene di disporre delle cartucce necessarie per combattere la guerra dell'online, con chiunque e su qualunque terreno. La divisione americana di Sony, infatti, ha annunciato che saranno presto sul mercato i network adapter, in grado di fornire gli accessi a Internet, sia banda larga che banda stretta. L'inverno porterà con sé un nuovo schermo desktop a cristalli liquidi, un disco fisso esterno da 40 GB, una tastiera e un mouse.

Jak and Daxter pag. 38

Non dimentichiamoci della fitta rete di alleanze, intessuta con giganti del calibro di AOL, RealNetworks, Macromedia e Cisco Systems. Mettete tutta questa roba insieme. Cosa ne viene fuori? Una PS2 molto simile a un PC.

"È quello che dicono molte persone", dice Hirai, "ma sta diventando qualcosa di più di un semplice computer specializzato in intrattenimento. L'abbiamo sempre considerato in questo modo.

È l'inevitabile evoluzione dell'esperienza PS2. L'accordo con AOL, per esempio, permetterà a chi sviluppa i giochi di inserire instant messaging ed e-mail all'interno degli stessi giochi".
Siamo sicuri che sia questo nuovo "computer specializzato in intrattenimento" quello che la gente vuole veramente? Microsoft, forte di numerose indagini di mercato, è assolutamente certa del desiderio di noi giocatori: siamo alla ricerca di giochi online per uscire dalle console, e non abbiamo né bisogno, né voglia di ritrovare e-mail, messaggi o browser, all'interno dei nostri videogiochi. MS nutre forti dubbi sulla bontà della strada intrapresa da Sony. Ecco la risposta di Hirai: "Sony è da 50 anni nel business con l'hardware, e ormai abbiamo a che fare con il software da parecchio. Ci piace vederci in grado di indovinare e andare incontro ai gusti del pubblico".
Come risponde Sony alla tendenza, radicata nei giocatori, che li porta a essere refrattari all'acquisto delle periferiche (pensate a Sega Cd, 32-X, NetLink... e tutto quello che Sega a cercato di propinarci di recente)? "Chi vorrà andare online, potrà disporre di tutto il necessario per farlo ma, lasciando il consumatore libero di scegliere se farlo o meno, si giunge a tutelarne gli interessi", prosegue Hirai, "Non obblighiamo nessuno ad andare online, non è giusto far pagare qualcosa di cui non si sente il bisogno. Che cosa me ne faccio di un disco rigido? Cosa me ne faccio di una connessione Ethernet, se non ne possiedo una a casa? Mettiamo il consumatore nelle condizioni di scegliere [se andare online o meno], è meglio che dire: *ecco quello che hai pagato... ah, a proposito, è qualcosa che potresti non avere voglia di usare*".
Ci sembra un bel modo di pensare.
Dobbiamo solo aspettare per vedere come il pubblico reagirà di fronte alla raffinata strategia Sony e se, soprattutto, avrà intenzione di sobbarcarsi la spesa di altre periferiche per non perdere nulla della nuova esperienza PS2.
Ma poi, è tanto importante?
Con i giochi che stiamo per presentarvi nelle prossime pagine, scoprirete cosa s'intende per "PS2 Experience".
Dopo tutto, ce n'è voluto di tempo...

Tutte le mosse corrette: come Crash, anche Jak conosce mille trucchi e mosse, inclusi tuffi di pancia sui cattivoni e serie di calcioni multipli. Non siamo sicuri se e quanto il suo amico furetto rientri nella trama. Quanto meno aspettatevi delle scene comiche

JAK AND DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY

Pubblicato da: Sony CEA
Sviluppo: Naughty Dog
Data di uscita USA: inverno 2001

Di cosa si tratta? La brochure che Naughty Dog ci ha fatto pervenire all'E3 presenta questo gioco epico come un misto di generi, tra cui l'action, il platform, il puzzle-solving, l'adventure, il gioco di strategia e quello di corse. Può essere vero, ma noi abbiamo un modo più semplice per descrivere l'essenza di questo prodotto: è come Mario 64. Immaginate quel classico Nintendo, con tutti i livelli connessi in un unico rutilante mondo: vi sarete fatti un'ottima idea della struttura di Jak and Daxter, c'è molto da correre, saltare, combattere, gareggiare ed esplorare.

Che cosa ne pensiamo? Sarà massiccio il lancio che Sony intende fare di questo gioco e il motivo è semplice: il gioco sembra bello e può contare sul lavoro dello stesso staff che ha dato i natali alla serie di Crash Bandicoot. Con un massimo di sessanta frame al secondo, l'immagine è così fluida che sembra di stare in un cartone animato. Non preoccupatevi della nebbia: la visuale sarà libera da ogni angolatura possibile. Qualsiasi punto di riferimento, un tempio in cima alla collina, circondato da anelli rotanti, sarà visibile da ogni direzione, anche a qualche isola di distanza. Se poi aggiungiamo l'alternanza notte/dì e la mancanza dei livelli (il gioco carica nuove sezioni con brevi pause durante l'azione), abbiamo un mondo unico e coeso per J&D. I comandi sono solidi e confortevoli, com'è giusto che sia da parte degli ideatori di Crash. Potete rompere le casse con l'attacco roteante di Jak per sentirvi, in qualche modo, tornati in una vecchia avventura di Crash. In termini di trama, dovrete ancora cercare determinati oggetti, power cell, come le stelle di Mario o i cristalli di Crash, ma avrete anche la possibilità di interagire con la gente dei villaggi, affrontando molti rompicapi da risolvere nei vari livelli. In un punto, potrete prendere a calci le stalattiti per farne dei pioli conici di una scala che andrete a conficcare nelle pareti della caverna, raggiungendo un ripiano più in alto e un oggetto speciale.

E il furetto? Che sarebbe poi Daxter. È umano come Jaxter, o meglio, è un Elfo Keebler come Jak, o è qualsiasi cosa sia Jak. Ma, dopo essere finito su un vortice in grado di risucchiare l'energia, è stato ridotto nella creaturina che vedete nelle illustrazioni. Ci hanno anche detto che quel vortice, il Black Eco, da non confondere con quello di ICO, che ha la stessa pronuncia, è lo spauracchio del mondo di Jak e Dexter. Sara mica perché ha la peculiare caratteristica di trasformare tutte le creature nei paraggi in esecrabili esserini?

MAXIMO: GHOSTS TO GLORY

Pubblicato da: Capcom
Sviluppo: Capcom Digital Studios
Data di uscita USA: inverno 2001

Di cosa si tratta? Non è un sequel, ma un omaggio all'altra licenza Capcom infestata dagli zombi: Ghosts 'n' Goblins. Si tratta essenzialmente di un gioco d'azione: girovagando per i livelli dovrete saltare, aprirvi la strada fra i nemici facendoli a fette, aprendo ceste e collezionando oggetti.
Che cosa ne pensiamo? Wow. Non sapevamo bene cosa aspettarci dopo il massiccio bombardamento che Capcom ha fatto in Usa, ma è stato scioccante trovarsi di fronte a questo gioco per la prima volta. La grafica è ottima, i sessanta frame per secondo perfetti, i personaggi grandi e i controlli confortevoli. In molte occasioni l'azione è bollente: salti doppi, colpi differenti con la spada, ma Maximo sembra offrire anche una notevole profondità. Dovrete immagazzinare monete necessarie all'acquisto di pozioni, incantesimi e modifiche per le armi e, distruggendo tutto quello che vi circonda, potrete guadagnare abilità nascoste. Alcuni nemici dovranno essere attaccati e bloccati con particolari strategie, è questa è una reminiscenza di Zelda 64. Maximo non avrà la complessità di Legacy of Kain, ma è anche qualcosa di più di un semplice spaccatutto. Il gioco non ha sfigurato davanti a Devil May Cry allo stand Capcom, e questo la dice lunga...
È davvero Ghosts 'n' Goblins? Sì. Sebbene, di primo acchito, la grafica dei nuovi personaggi, opera del famoso artista Susumu Matsishita, responsabile delle illustrazioni in copertina di *Famitsu weekly*, non rimandi a nulla delle serie passate, più si gioca, più evidenti appaiono le connessioni con i vecchi titoli 2D. Gli zombi nascono da terra, giganteschi totem diabolici sputano teschi e i salti dei mostri più grossi scuotono il terreno accanto al vostro personaggio, vestito come il vecchio Sir Arthur. La sua armatura ha il colore argentato classico, salvo poi prendere una tinta dorata al completamento delle missioni. Se colpito, il buon Maximo dà sfoggio della propria biancheria intima: un paio di boxer con i cuoricini rossi, di lontana memoria. Dov'e che li abbiamo già visti?

SSX TRICKY

Pubblicato da: EA
Sviluppo: EA Big (EA Canada)
Data di uscita USA: autunno 2001

Di cosa si tratta? "Ci piace pensare che il vostro mondo esista ancora in SSX, ma che sia diventato un po' più instabile da quando l'avete visto l'ultima volta", queste sono state le parole del portavoce di EA alla presentazione del demo di SSX all'E3. L'ambiente sismico del gioco, ovviamente, ha uno scopo ben preciso: dare un'ulteriore scossa alle gare del gioco nella mecca dello snowboard. A disposizione dei giocatori, adesso c'è un mucchio di nuove superfici, mosse con cui lanciarsi negli spastici salti "Uber Tricks", come EA ama definirli. Se questo non bastasse, David Arquette (Scream 3), Billy Zane (Titanic) e Lucy Liu (Charlie's Angels) hanno prestato la loro voce agli snowboarder (e in Italia? Boh!).
Cosa ne pensiamo? È nuovo, più cattivo, più grande. Ci stupisce che EA abbia già in cantiere il sequel, si sa che la casa non ha molta fortuna con i sequel.
Quale usiamo la mia o la tua console? SSX sta per uscire su tutte le piattaforme disponibili. Così giocare diventerà facile, il difficile sarà scegliere la giusta consolle...

FINAL FANTASY X

Pubblicato da: Square Electronic Arts
Sviluppo: Square
Data di uscita USA: primavera 2002

Di cosa si tratta? È il primo capitolo per PS2 della fortunata serie che sembra non avere fine, FFX ruota attorno a Tidus, un giocatore professionista di Blitzball, lo sport full-contact più famoso a Spira. Tidus e Yuna, il personaggio femminile principale, devono attraversa tutto il pianeta per battersi e sconfiggere "Sin" e i suoi piani malefici. Come storia, sembra un po' standardizzata, ma non c'è ragione per denigrare la bellezza del gioco. Troviamo un nuovo motore per i combattimenti, a occuparsene è stato Toshiro Tsuchida, su diretta volontà della casa, e nuovi dettagli nelle tecniche d'evocazione. FFX dovrebbe beneficiare, quindi, di una grafica più chiara e avere i combattimenti più articolati e strategici. Il cast di supporto sta a metà tra la grafica realistica e proporzionata dei personaggi dell'edizione VIII e quella più fantastica dell'ultima versione, la numero IX. È il primo Final Fantasy interamente parlato.

Che cosa ne pensiamo? La visuale totalmente in 3D del gioco è molto bella, ma manca la dinamica di Devil May Cray: le macchine da presa, qui, sono molto più statiche. D'altronde, le evocazioni e gli incantesimi sono semplicemente mozzafiato, le immagini non hanno intoppi e scorrono alla grande, usando buona parte del motore grafico. Quando Square inserisce le immagini CG nel contesto normale, il risultato è spiazzante, questo è dovuto in parte ai video, settati sul DVD a 30 immagini per secondo e in parte alla migliore confidenza che Square trova, gioco dopo gioco, con il motore CG.

BEST IN SHOW

Premio Violenza Gratuita:
STATE OF EMERGENCY FOR PS2

Non eravamo nemmeno sicuri che State of Emergency di Rockstar fosse un vero gioco, ma di sicuro ci siamo divertiti a girare nella città in rivolta, picchiando, pestando e distruggendo tutto quello che era a portata di mano. Questo gioco parla direttamente al piccolo anarchico che è in tutti noi. Per quelli che stavano seduti nei banchi in fondo e disturbavano, sempre.

KINGDOM HEARTS

Pubblicato da: Square Electronic Arts
Sviluppo: Square
Data di uscita USA: autunno 2001

Di cosa si tratta? Nessuno pensava che la Disney sarebbe andata dalla Square a chiedere la realizzazione di un RPG. Nessuno si aspettava, poi, che un RPG Disney potesse essere valido, ma è successo anche questo. KH può contare sulla presenza di quattro nuovi personaggi disegnati dal mago di Final Fantasy Tetsuya Nomura: Sora, la protagonista, Pippo e Paperino, tutti alla ricerca dei loro amici, Riku e Kairi. Non solo KH introduce i personaggi Disney in un contesto del tutto inedito per loro, ma mette anche insieme mondi che, fino ad adesso, sembravano isolati, a disposizione esclusiva dei loro eroi. In questo gioco, il mondo sottomarino della Sirenetta si frange sulle spiagge della giungla, dove Tarzan è il re delle scimmie. Nello stesso mondo c'è il villaggio di Pinocchio e il suk arabo di Aladino. Prima o poi tutti i vostri eroi Disney faranno la loro comparsa. Dumbo, lui, è già stato avvistato.

Che cosa ne pensiamo? Non conosciamo molto la trama ma, da quel che abbiamo visto sullo schermo, KH sembra essere una via di mezzo tra un'esplorazione in tempo reale e le scene a turni delle battaglie, con Nora che lancia palle di fuoco contro i nemici in avvicinamento, grazie alla sua chiave dorata dalle dimensioni di una spada. La storia sembra più oscura del previsto: e si tratta pur sempre di un gioco Disney.

To-po-lin, To-po-lin, viva Topolin
Da quel che abbiamo sentito, anche il topo più famoso del mondo farà una comparsata, noi avremo le nostre orecchie da topo, per quel momento: potete scommetterci.

CAPCOM VS. SNK 2

Pubblicato da: Capcom
Sviluppo: Capcom
Data di uscita USA: settembre 2001
In tipico stile Capcom, i giochi belli non durano mai poco. Così come Marvel vs. Capcom 2 ha fatto un incredibile salto tecnico rispetto al primo episodio, anche Capcom vs. SNK 2 è migliorato parecchio.

Il sequel offre una serie di "groove" (o stili di gioco), sei in tutto. Non dimentichiamo, inoltre, la cosa più importante: potrete scegliere tra ben 44 lottatori delle scuderie Capcom e SNK. Equilibrio di gioco migliorato e bellissimi sfondi tridimensionali (in stile MV2) completano questo attesissimo picchiaduro.

Due parole con...
Yoshiki Okamoto

Presidente dell'ammiraglia Capcom

EGM: perché i picchiaduro non sono così popolari come una volta?
Yoshiki Okamoto: ci sono molte ragioni e bisogna biasimare Capcom e SNK. Abbiamo fatto uscire così tanti giochi tutti insieme, mentre avremmo dovuto distribuirli nel tempo, diciamo a intervalli di un anno, invece li abbiamo lanciati ogni due o tre mesi. I giocatori non avevano quindi idea di quale titolo imparare a usare, non credo che il problema fosse che i giochi erano noiosi.
EGM: Allora, state lavorando a Street Fighter 4?
YI: Prima di lavorare a SF4, abbiamo dovuto sviluppare SF3 Dash Turbo X e altri. Quindi c'è ancora molto da fare prima di SF4 [ride].
EGM: sappiamo che dopo il lancio di 1942, avete avuto dei problemi, quali?
YI: si, c'è stato un problema. Pensateci un attimo, cosa succederebbe se qualcuno, negli Stati Uniti, facesse un gioco sui VietCong che fanno il culo agli Americani? Non è stato un problema molto grosso, comunque, e non mi interessa cosa abbia detto la gente.

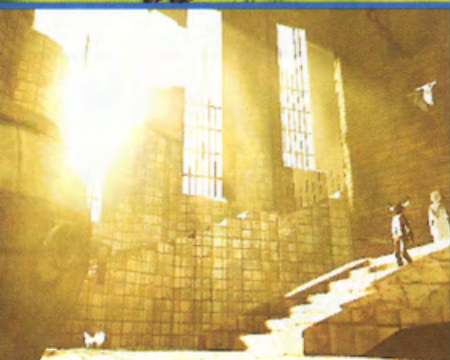
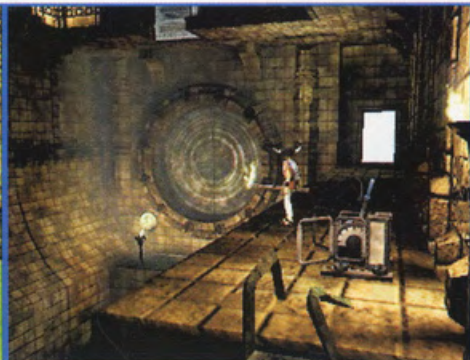
DEVIL MAY CRY

Pubblicato da: Capcom
Sviluppo: Capcom
Data di uscita USA: novembre 2001

Ecco un gioco attorno al quale è stato fatto talmente tanto rumore che tutti, dagli appassionati Xbox ai fan Nintendo, ne parlavano: l'ultima avventura dinamica del guru del survival-horror Shinji Mikami, Devil May Cry. Grazie ai suoi livelli in real time ricchi di dettagli, alla sua grafica fluida, ai boss mastodontici e a tonnellate di nemici sullo schermo, questo è uno dei pochi giochi che sembra sfruttare appieno l'hardware della PS2, proprio come Metal Gear Solid 2. Capcom ha finalmente risolto il problema dei controlli grossolani in stile Resident Evil: ora potete roteare la vostra spada e sparare mentre correte e fate salti mortali in ogni direzione. Mikami ha detto che vuole che Devil May Cry sia "figo", al contrario degli "inquietanti" episodi di Resident Evil, per ora sembra che i suoi desideri vengano soddisfatti.

Quattro chiacciere con...

Shinji Mikami
Produttore della serie Resident Evil

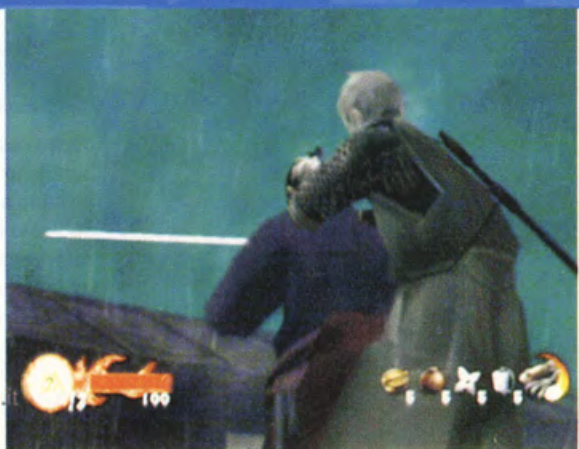
EGM: da dove avete preso l'idea di Devil May Cry?
Shinji Mikami: il regista del gioco stava lavorando a quello che avrebbe dovuto essere Resident Evil 4, ma il gioco è diventato così diverso dall'idea originale che abbiamo deciso di cambiarne il nome.
EGM: I controlli del gioco sono molto diversi da Resident Evil. Perché?
SM: per i giocatori abituati a RE, i controlli sono ok, anche se all'inizio bisogna prenderci la mano. In DMC, abbiamo voluto rendere le cose facili per i principianti. Al tempo stesso, abbiamo cercato di dare più spazio ai giocatori più esperti, in modo da rendere più semplice effettuare ancora più azioni.
EGM: ha detto che la colonna sonora di DMC è grandiosa. Quali altre cose trova grandiose?
SM: credo che Ed Harris sia un grande. In The Rock riesce a parlare con gli occhi, anche le Ferrari sono bellissime, ma guidarne una in Giappone non è un granché, sarete costantemente bloccati negli ingorghi.

ICO

Pubblicato da: Sony CEA **Sviluppo** Sony CEI
Data di uscita USA: agosto 2001

Unendo i migliori elementi di Heart of Darkness, Panzer Dragoon, Where the Wild Things Are e Chronicles of Narnia, il gioco racconta la storia di un ragazzo (Ico) e di una principessa (Yorda). Una delle caratteristiche principali del gioco sono gli ambienti giganteschi attraverso i quali Ico deve muoversi per portare in salvo la principessa. Mentre l'accompagnerete per mano la maggior parte del tempo, dovrete affrontare enigmi abbastanza strutturati, non le solite stupidaggini in stile "trova la chiave/gemma/spilla" degli altri adventure. Ad esempio, Ico dovrà attraversare un precipizio, sarà quindi necessario trovare il modo di costruire un ponte. L'innovativa giocabilità e la grafica stupefacente hanno dato molto scalpore all'E3. Persino Sony è stupita da tutta l'attenzione che sta richiamando questo titolo.

TENCHU 3

Pubblicato da: Activision **Sviluppo:** n/d
Data di uscita USA: n/d

Il cugino di Solid Snake è tornato per scagliare un po' di shuriken, questa volta sulla PS2. Sembra che il platinocrinito Rikimaru sia sfuggito alla morte nell'ultimo episodio, Tenchu: Stealth Assassins, e abbia preparato per noi un nuovo esercito in alta risoluzione di diabolici cattivoni. Sviluppato da un nuovo team, Tenchu vanta ottimi effetti di pioggia e di fumo, ma è ancora troppo simile ai titoli per PS1.

SILENT HILL 2

Pubblicato da: Konami
Sviluppo: Konami
Data di uscita USA: agosto 2001
Sparate appalla la luminosità della TV, vorrete tutta la luce possibile per il nuovo viaggio offerto da Konami nel mondo del surreale. Più scuro, più sanguinoso e 130 volte più sballato dell'originale, SH2 sembra una versione riveduta e corretta del primo episodio. (il demo dell'E3 conteneva un sacco di esplorazione e di combattimenti con la torcia), e questo è proprio quel che volevamo! La squadra ha tempo fino a ottobre per fare gli ultimi ritocchi al gioco, che conterrà un nuovo sistema sonoro 3D che migliora moltissimo l'esperienza.

Quattro chiacchiere con...

Akihiro Imamura
Produttore di Silent Hill 2

EGM: è difficile spaventare il pubblico moderno che ormai è stato desensibilizzato alla violenza dai film dell'orrore?

Akihiro Imamura: è vero che è più difficile ottenere una reazione dalla gente, ma il gioco offre un tipo diverso di paura interattiva che un film non è in grado di trasmettere, cosa che abbiamo sfruttato al massimo in Silent Hill 2.

EGM: avete condotto ricerche psicologiche per realizzare SH2?

AI: per Silent Hill 1, abbiamo fatto qualche test delle macchie, ma la cosa non si è ripetuta per il secondo episodio. Nel sequel abbiamo creato molti scenari ad alta tensione basati su ciò che sapevamo già.

EGM: che tipo di persona ci vuole per lavorare su un titolo Silent Hill?

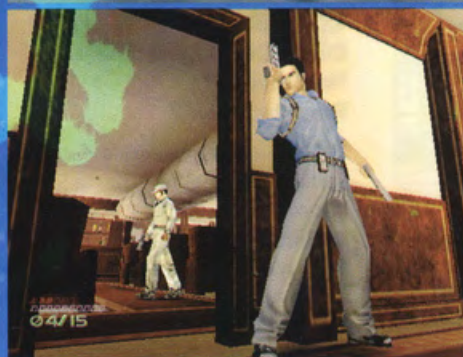
AI: abbiamo programmatori e artisti molto bravi, diciamo che cerchiamo gente tosta, gente che entro la fine dello sviluppo inizierà a urlare [ride].

DEAD TO RIGHTS

Pubblicato da: Namco **Sviluppo:** Namco
Data di uscita USA: inizio 2002

Di cosa si tratta? Se John Woo avesse prodotto uno sparatutto in terza persona stile Syphon Filter, sarebbe questo. In qualità di gioco d'azione, DTR ha tutte le carte in regola. Potete inquadrare i nemici e condurre azioni corri-e-spara, attivare la modalità in prima persona per affinare la mira, sporgervi dai ripari (come in Winback) e persino assistere a slow motion in stile Matrix mentre fate fuori i vostri nemici. DTR è anche il primo gioco per console che abbia portato la violenza da armi da fuoco ad un livello superiore. Disarmate i vostri nemici e usate la loro stessa pistola per spappolargli il cervello sui muri. Brutale, stiloso e assolutamente originale.

Cosa ne pensiamo? Dopo l'E3, il redattore americano Che Chou non riusciva a stare zitto un attimo e continuava a parlare di DTR. Giura che è il miglior sparatutto in terza persona che abbia mai giocato, anche se bisogna abituarsi ai controlli.

Ma... non c'è un gioco simile per la PS2? Sì, è Max Payne, della Rockstar. Sarà una corsa per vedere quale titolo in stile John Woo atterrerà per primo sulla console Sony.

WIPEOUT FUSION

Pubblicato da : SCEE **Sviluppo:** Studio Liverpool
Data di uscita USA: n/a

Il gioco di corsa "tira e molla" di Sony Europa ha fatto la sua apparizione all'E3. Nei recessi più profondi dello stand, WipeOut si trovava su un solitario schermo ignorato da tutti. Le prime impressioni sono buone, ma rispetto agli ultimi titoli usciti non sembra dire nulla di nuovo. Nel momento in cui scriviamo, Sony America non ha ancora stabilito la data di uscita, ma il fatto che sia all'E3 dovrebbe essere un ottimo segno.

Miglior gioco per PS2: SILENT HILL 2

Dato che non abbiamo giocato a nulla di nuovo di Metal Gear Solid 2 (il demo dell'E3 era lo stesso distribuito con Z.O.E.), e visto che GT3 é praticamente nei negozi (USA), il nostro candidato numero 1 per il miglior gioco PS2 diventa Silent Hill 2 . Anche se avevamo già visionato il demo dell'E3, non vediamo l'ora di poter giocare a SH2 in santa pace, senza il caos dell'expo di Los Angeles.

SPIDER-MAN THE MOVIE

Pobblicato da: Activision **Sviluppo:** Treyarch
Data di uscita USA: 2002
Di cosa si tratta? Treyarch, con la piena collaborazione da parte di Paramount, sta lavorando intensamente a questo titolo. Niente slogan tipo "usiamo il motore di Tony Hawk" o roba del genere, Treyarch ha sviluppato il gioco da zero, ponendo l'accento sui combattimenti aerei. Naturalmente Spiderman seguirà le orme del film e la storia sarà incentrata sul viaggio di Peter Parker da studente a supereroe mutante.
Cosa ne pensiamo? Il gioco sembra promettere bene, specialmente quando Spidey penzola tra i grattaceli della città. Treyarch è particolarmente orgogliosa del sistema di telecamere che stanno creando e, da quello che abbiamo visto, funziona alla grande. Possiamo solo sperare che Bruce Campbell e Randy Poffo (alias Macho Man Randy Savage), che hanno partecipato entrambi al film, facciano un'apparizione anche sul gioco per PS2, fikissimo!

VIRTUA FIGHTER 4

Pubblicato da: Sega **Sviluppo:** AM2
Data di uscita USA: entro la primavera 2002

La serie Sega che ha rivaleggiato direttamente con giochi come Tekken e Soul Calibur, sta per fare un debutto alquanto singolare sulla PS2 (anche se noi abbiamo visto solo un video della versione da sala all'E3). Il produttore Yu Suzuki, responsabile della maggior parte dei coin-op di successo Sega dai tempi di Hang-On, ha implementato alcune modifiche nel quarto episodio della serie. "In Viruta Fighter 3, la difficoltà era così alta che era quasi impossibile finire il gioco per una persona normale", ha ammesso Suzuki. "Virtua Fighter 4 rende l'approccio più facile per gli utenti meno esperti." Per spirito di semplicità, VF4 tornerà a una configurazione con tre pulsanti, lasciando perdere il pulsante "escape", comparso nel terzo episodio. Con due nuovi personaggi, arene più interattive, grafica pompata e un ritorno alla giocabilità classica di Virtua Fighter, VF4 è uno dei titoli di maggior interesse per PS2.

Quattro chiacchiere con...
Yu Suzuki
Regista di AM2

EGM: perché avete deciso di convertire Virtua Fighter 4 per la PS2 invece che per Xbox?
Yu Suzuki: Sony voleva che Sega realizzasse un titolone per PS2. Il lancio di VF4 è stato contemporaneo a questa richiesta, così tutto è venuto molto naturale.
EGM: VF4 gira sulla scheda Naomi2. Questo renderà troppo difficile la conversione per Dreamcast?
YS: fondamentalmente l'architettura delle schede Naomi e del Dreamcast non rende difficile il porting.
EGM: che opinione ha delle altre serie di picchiaduro, apparse negli ultimi anni (Tekken, Dead or Alive)?
YS: sono stato troppo occupato recentemente per giocare ma, dato che non gioco, sono in grado di creare titoli nuovi e originali.

STAR WARS: RACER REVENGE

Pubblicato da: LucasArts **Sviluppo:** Rainbow Studios
Dta di uscita USA: primavera 2002
Ambientato otto anni dopo l'originale per N64/DC/PC, in un'epoca dove Anakin si sta probabilmente mangiando le mani per aver scelto la strada dello Jedi, invece di quella che porta sul materasso dell'affascinante regina Amidala, Racer Revenge sarà un'esclusiva per PS2. Al momento, il multiplayer è limitato ad un massimo di due giocatori, ma LucasArts si sta rimboccando le maniche e la versione finale dovrebbe offrirne 18. Racer Revenge era ancora acerbo all'E3 e i controlli erano ancora rozzi, ma il gioco offriva già un adrenalinico senso di velocità. Il team Rainbow sta mettendo l'enfasi sulle battaglie tra pod, quindi aspettatevi avversari molto aggressivi!

Miglior Gioco Dreamcast: PHANTASY STAR ONLINE VERSIONE 2

Anche se non é un vero e proprio sequel, PSo v.2 offrirà abbastanza nuovo materiale da tenere tutti i fissati di PSO (e tra di noi ce ne sono parecchi) collegati 24 ore su 24 quest'estate, nonostante il costo. Menzione d'onore per il Miglior Gioco DC dell'E3 anche a Alien Front Online e NFL 2k2

SEGA DREAMCAST

DIETRO LA GRANDE MURAGLIA DI SONIC

Considerando che, negli scorsi E3, rappresentava l'opposizione irriverente grazie ai suoi show fantasmagorici e a chilometri di stand giocabili, Sega quest'anno è stata stranamente sottotono. Anche quando hanno iniziato a gridare "Unleashed!" alla stampa, al punto che siamo stati costretti a toglierci gli sputazzi dagli occhi, è stato difficile per i visitatori farsi prendere dall'entusiasmo. L'altissimo muro e gli spaventosi buttafuori che circondavano la "fortezza Sega" probabilmente erano i responsabili. Senza un appuntamento non era possibile visitare lo stand.

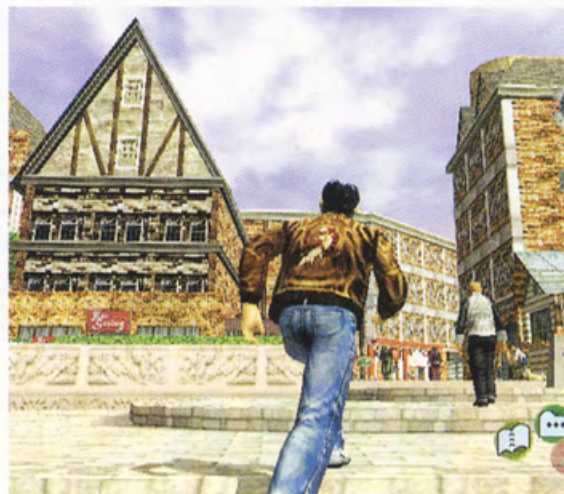
Una volta scortati tra le imponenti mura, non abbiamo potuto non sentirci delusi: la cabina Sega era più che altro una saletta privata lontana dal fervore dell'E3. Oltre alle nuove uscite per GameCube (Phantasy Star Online, Virtua Striker 3 e Super Monkey Ball) e un paio di altri titoli per Xbox (Jet Set Radio Future e Gun Valkyrie), la maggior parte degli stand è stata ignorata. I titoli anticipati, come Virtua Fighter 4 e Shenmue II, erano presenti solo sotto forma di video promozionali. Purtroppo, non era la Sega che tutti abbiamo amato nei passati E3.

La cosa, tuttavia, non ci ha stupito. È stato un anno duro per la scatoletta bianca e nera. Lo stand Sega rappresenta la transizione della società da hardware a software e, in questo contesto, la società non ha concluso molto dal 31 gennaio all'E3. Peter Moore, presidente di Sega America, è umile ma fiducioso rispetto al futuro. "Il 31 gennaio è stato certamente un brutto colpo per tutti noi [quando è stata annunciata la fine del Dreamcast], ma ora l'abbiamo superato e siamo tornati in affari. Abbiamo bisogno di fare grandi giochi per tutte le piattaforme."

Quindi, venite al prossimo E3, se tutto va secondo i piani di Moore potremo vedere un ritorno dell'atteggiamento aggressivo di Sega che tutti conosciamo molto bene. "Abbiamo chiaramente gli ingredienti per vincere questa guerra, non sarà una cosa immediata, ma sappiamo il fatto nostro e recupereremo il terreno perduto." Quindi, aggiunge con un mezzo sorriso, "abbiamo sviluppato per Saturn, sapete, non può essere tanto più difficile farlo per PS2."

SHENMUE II

Pubblicato da: Sega
Sviluppo: AM2
Dta di uscita USA: novembre 2001

Nonostante lo Shenmue originale non abbia venduto come sperato da Yu Suzuki e dal team AM2, Ryo Hazuki sta per tornare sugli schermi del Dreamcast.
Il nostro giovane eroe ha raggiunto la Cina nella ricerca di una giusta vendetta contro l'assassino del padre, Lan Di. A differenza del gioco originale, che racconta solo il primo capitolo dell'intera epopea, Shenmue II include i capitoli 2-6. I palazzi e le città della Cina somigliano molto ai demo originali visti un paio di anni fa, ma sarà introdotto un cast completamente nuovo, tra cui tre importanti personaggi femminili. Il titolo non era giocabile all'E3, ma Suzuki ha mostrato un video clip e ha promesso sottogiochi più coinvolgenti, oltre a due nuovissimi arcade classici realizzati da AM2.

PROPELLER ARENA

Pubblicato da: Sega
Sviluppo: AM2
Data di uscita USA: agosto 2001

Di cosa si tratta? Sega continua a promettere di unire i giocatori in tutto il mondo attraverso le battaglie online con Propeller Arena: Aviation Battle Championships per Dreamcast. Nell'anno 2045, gli aerei a propulsione imperversano, e questa è l'unica scusa di cui avete bisogno per riempire il cielo con proiettili calibro .50 e tutto il resto. Il realismo è alto, mentre siete allacciati nel vostro abitacolo, eseguendo acrobazie sopra vulcani attivi e altri terreni ostili. Per spirito di competizione, PA consente il dialogo in tempo reale tra sei giocatori. Sega sta spingendo PA per renderlo una vera esperienza multiplayer, carico d'opzioni sia cooperative, sia competitive.
Cosa ne pensiamo? Quello che manca a Propeller Arena in profondità e pubblicità, è compensato dalle abbondanti opzioni multiplayer. Come tutti i titoli SegaNet, però, ci riserviamo di esprimere il nostro giudizio finale finché non lo vedremo girare senza lag, gridando, da casa, volgarità nei microfoni dei nostri compagni di squadra.

Ma io non ho un microfono!
Niente paura, la confezione di PA contiene in microfono in regalo.

BOMBERMAN ONLINE

Pubblicato da: Sega **Sviluppo:** Hudson
Data di uscita USA: settembre 2001
Di cosa si tratta? Migliorando il tipico stile di gioco 2D con grafica pulita e Cell Shaded, Bomberman Online offre mappe gigantesche in grado di ospitare fino a 10 giocatori su Internet. Hudson ha inoltre aggiunto altri cinque nuovi livelli e quattro ulteriori modalità di gioco: Submarin attack, Panel attack, Hyper Bomber e Battle Royal.
Cosa ne pensiamo? Siamo riusciti a provare solo la modalità per quattro giocatori ma, se il gioco online gira fluidamente, darà sicuramente a PSO v.2 filo da torcere. La giocabilità, tuttavia, era un po' stucchevole, quei piccoli bombardieri dovrebbero essere più veloci.
Bomberman può diventare una licenza importante? Noi ne sappiamo tanto quanto voi. Con oltre 40 titoli su 14 piattaforme, si potrebbe credere che questo marchio, ora come ora, avrebbe già dovuto raggiungere i livelli delle Tartarughe Ninja.

OOGA BOOGA

Pubblicato da: Sega **Sviluppo:** Visual Concepts
Data di uscita USA: agosto 2001
Si tratta di un gioco di strategia online che, beh, non sembra proprio un gioco di strategia online. In Ooga Booga, piazzate strategicamente teste tiki come sentinelle, quindi andate in battaglia a cavallo di cinghiali inferociti, o usate la magia voodoo per scatenare cataclismi sui vostri nemici. Per i giocatori veramente stagionati, possiamo dire che si tratta di un gioco in stile Spy vs. Spy su Commodore 64, solo con quattro giocatori e musiche polinesiane, e vi beccate pure la classifica online.

ALIEN FRONT ONLINE

Pubblicato da: Sega **Sviluppo:** WOW
Data di uscita USA: agosto 2001
Questo shooter online per più giocatori sembra valido, proprio come l'originale da sala giochi, sarete persino in grado di usare il microfono per comunicare con i vostri compagni di squadra, mentre giocate per la fazione aliena o per quella umana. Gli sfondi, inoltre, sono completamente distruttibili, quindi potete sfogarvi sparando a volontà.

L'UNIVERSO DI SEGA SPORTS

Prima le buone notizie: lo sviluppatore Visual Concepts ha confermato che convertirà la propria serie sportiva per tutte le piattaforme. Microsoft ha persino dichiarato che NFL e NBA 2K2 saranno disponibili per Xbox il prossimo autunno, senza la modalità online, che sarà disponibile solo l'anno prossimo.
Gli unici giochi 2K esibiti all'E3 erano per Dreamcast e, tra questi, World Series Baseball 2K2 è quello che ha subito più rimaneggiamenti (Visual Concepts si sta occupando dello sviluppo stavolta). Ora potete veramente prendere il controllo dei giocatori. Oh, certo, è già online. La grafica e la giocabilità di NBA 2K2 rimangono invariate, solo che ora gli alley hoop sono automatici e il gioco è più dinamico. Il titolo ammiraglio NFL 2K2 offre un'AI ritoccata, modelli grafici migliori e un sistema di classifica online. Abbiamo appreso che NCAA College Football 2K2 è in cantiere, anche se non era possibile provarlo. E Virtua Tennis 2K2? Sembra fantastico, ma dov'è la modalità online?

Quattro chiacchiere con...

Greg Thomas - Presidente di Visual Concepts

EGM: ora che vi siete dati allo sviluppo per più piattaforme, siete preoccupati di non avere personale sufficiente?
Greg Thomas: tutti lo credono e noi cerchiamo sempre di sfruttare al massimo il nostro staff, ma abbiamo avuto più tempo per sviluppare di quello che la gente pensa. Abbiamo annunciato Xbox e PS2 e presto saremo su GameCube, anche se non abbiamo ancora rilasciato un comunicato ufficiale.
EGM: secondo voi chi sarà il primo ad avere una struttura online affidabile?
GT: da quel che ho sentito, dovrebbe essere Microsoft. Sembra che siano quelli che ci mettono più attenzione. Detto questo, Sony è una società giapponese, potrebbero aver pianificato tutto e io non ne saprei nulla, così come sono all'oscuro di Nintendo.
EGM: quali saranno le possibilità aperte dalla banda larga, che prima erano precluse al modem?
GT: se vuoi giocare 11 contro 11, devi avere la banda larga. Se vuoi essere il quarterback e guidare la tua squadra contro un'altra in un campionato formato da 10 amici, devi avere la banda larga.

BEST IN SHOW

Miglior gioco Xbox:
ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE

Jet Grind Radio Future, Dead or Alive 3 e Halo ci hanno impressionato, ma il nostro titolo preferito è Munch's Oddysee. Non siamo ancora sicuri che il gioco in 3D sia molto diverso dalla sua precedente versione 2D, ma sarà sicuramente uno dei migliori titoli Xbox della lista autunnale della spesa.

MICROSOFT XBOX

LA MACCHINA DI BILL STA PER USCIRE CON UN GRAN BOTTO

Project Gotham pg. 86

Halo pg. 76

Project-Ego pg. 80

I fan Nintendo potrebbero pensare che l'annuncio dato all'E3, circa la data d'uscita americana del GameCube, abbia fatto saltare molte teste in Microsoft. Uscendo il 5 novembre, infatti, il GC anticipa di soli tre giorni l'Xbox. La verità è un'altra: non è scattato l'allarme rosso e non ci sono state grida disperate di battaglia, all'interno del campo Microsoft, nemmeno quando i vertici Nintendo hanno deciso il prezzo della loro console, fissato a 199 dollari, ben 100 dollari in meno del prezzo previsto per accaparrarsi l'Xbox. "Sapevano che Nintendo sarebbe uscita con qualcosa del genere", dice Ed Fries, VP di Microsoft per la distribuzione dei giochi, "non è una sorpresa, ma io penso che ci sarà molto movimento questo Natale, con tutto quello che sta per succedere: noi venderemo tutte le nostre console, indipendentemente dalle strategie di lancio e di mercato degli altri". Non si può dire che Microsoft non ci creda. Quando abbiamo ricordato che la PS2 sta raggiungendo, proprio quest'anno, i suoi livelli più alti, Fries ha replicato ricordandoci i ben nove titoli in uscita per Xbox, sviluppati interamente da Microsoft. "Sony non ha prodotto così tanti titoli first-party in due anni", dice, "penso che lanceremo la console insieme a mezza dozzina di giochi sviluppati da noi e si tratta di grossi titoli. Sony cosa aveva al lancio? Fantavision?" A fronte dei nostri dubbi su alcuni framerate zoppicanti visti allo stand Xbox, ci è stato risposto che con il kit di sviluppo definitivo, che ha raggiunto gli sviluppatori proprio durante l'E3, tutto andrà a posto. Quando abbiamo ricordato i grossi colpi e i grossi nomi di Nintendo, Fries ha replicato, "Nintendo farà qualche grande gioco. Li hanno sempre fatti e poi hanno Miyamoto che è grande, ma ci vuole ben più di qualche bel gioco per vincere la guerra delle console. È necessario avere una vasta riserva di titoli sviluppati internamente e da società esterne. Alla loro conferenza stampa, quelli di Nintendo non hanno mostrato un solo gioco sviluppato da terze parti. Cosa dicono dei supporti delle altre case?"
Quando Xbox uscirà, l'8 novembre, porterà con sé almeno 15-20 titoli sviluppati esternamente (li troverete nelle prossime pagine), che mirano allo stesso target dei giochi della PS2, al contrario del mercato Nintendo che, secondo Fries, è rivolto a un pubblico più infantile. Fries afferma d'essere in grado di citare almeno ottanta titoli attualmente in cantiere. Se i gros-

si calibri di Xbox, Halo e Project Gotham, non hanno lo stesso potere evocativo di colossi come Gran Turismo e Mario, il mostruoso budget per il marketing stanziato a Redmond riporta in equilibrio le cose: Microsoft non è andata oltre i 500 milioni di dollari. "Tutti conosceranno Halo quando sarà lanciato", sostiene Fries, "e tutti vorranno vedere Munch, grazie alla pubblicità. Abbiamo concentrato tutti i nostri sforzi sui videogame. Le pubblicità televisive porteranno lo spettatore all'interno dei giochi stessi".

Nel frattempo, PS2 andrà online in autunno e Xbox... no. Sebbene sarà possibile collegare due console o più grazie a una rete e giocare in multiplay ad Halo, non si potrà giocare con Xbox su Internet fino, almeno, alla metà dell'anno prossimo. Dopo aver esaminato le strategie Sony, Microsoft non crede che la casa giapponese abbia una marcia in più. "Abbiamo chiesto ai giocatori che cosa cerchino quando vanno online", dice Seamus Blackley, manager dell'Advanced Tecnology Group, l'uomo che ha dato inizio al progetto Xbox, "il novanta per cento afferma di volere solo giocare. Abbiamo, poi, chiesto se a qualcuno interessava usare un browser per la rete, ma nessuno è sembrato interessato. Lo stesso trattamento è stato riservato all'instant messaging, forse Sony ha parlato con altre persone".

Quando Xbox sarà online la prossima estate, dapprima con giochi multiplayer classici e poi, nel giro di un altro anno, con giochi di massa (in stile Phantasy Star), Microsoft promette un'esperienza immediata tipo "metti il gioco ed entra", con un network solo, in grado di offrire il necessario sostegno online. "Avrete una sola password per tutti i giochi online di Xbox", ci promette J. Allard, general manager della piattaforma, "ci sarà anche un luogo dove salvare tutte le vostre partite online. Potrete usare la vostra memory card e, andando a casa di un amico, riportare tutti i nuovi dati senza fatica e identificarvi. Funzionerà e sarà anche sicuro". Allard non ci ha saputo dire altro. Non ha fatto una sola parola circa i prezzi, se saranno abbordabili o meno, o se il network di Xbox utilizzerà gli attuali servizi a banda larga.

Sappiamo una cosa sola: Microsoft ha indirizzato la propria produzione verso quella direzione, altrimenti non si spiegherebbe il numero (600.000-800.000) di unità previste per il lancio. Oltre a trovare il modo di attirare i giocatori, Microsoft ha anche un'altra gatta da pelare: la mancanza di soci giapponesi. Per adesso, la succursale giapponese sta lavorando abbastanza bene, con 100 addetti allo sviluppo e 12 progetti in cantiere, anche se nessuno è previsto per il lancio americano della console.

Sviluppatori esterni giapponesi, come Square che, a un certo punto, sembrava essere della partita, non sembrano essere presenti. Non aspettatevi una loro adesione in tempi brevi, il sistema pensato da Square per la sottoscrizione online di Final Fantasy XI mal s'adatta alla strategia Microsoft, volta a unificare gli accessi alla rete. I ragazzi di Redmond, ad ogni modo, stanno facendo progressi sul fronte giapponese. Dei circa 2500 kit di sviluppo che sono stati inviati agli addetti, almeno un terzo è finito in Giappone. Non dimentichiamo Tecmo, che sta lavorando a Dead or Alive 3, un'esclusiva Xbox. Sega ha annunciato 11 giochi per la console Microsoft, tra cui Jet Grind Radio Future, Sega GT 2002, Panzer Dragoon, Gun Valkyrie, Crazy Taxi Next e House of the Dead 3.

"La gente pensa che il Giappone sia un posto misterioso", dice Blackley, "ma non è vero. Chi sviluppa un gioco è uguale dappertutto. Dobbiamo convincere questi ragazzi che noi non siamo demonici gaijin giunti per calpestare i loro interessi, ricondurli alla schiavitù della tecnologia occidentale".

Blackley sostiene che, al di là delle apparenze, Microsoft ha ottenuto ottimi progressi con i giapponesi. "Non siamo mai stati così vicini", dice, " è solo che molti dei nostri progetti sono molto segreti. Non a tutti piace fare annunci prima di poter mostrare il gioco in questione". Capcom è una di queste grandi società. Ha annunciato tre giochi per l'E3, Genma Onimusha, Dino Crisis 3 e una "simulazione Robot", nome in codice Brain Box, realizzata dal padre di Resident Evil Shinji Mikami. "Pensiamo che Xbox sia adatto ai giocatori più incalliti", ha confessato il presidente di Capcom Yoshiki Mikamoto, "ecco perché abbiamo prodotto Dino Crisis 3. Se l'avessimo sviluppato per GC, che non riteniamo adatto ai giocatori più sfegatati, il risultato non sarebbe stato buono. Potrei dire la stessa cosa per PS. Penso che Xbox vada a colmare il vuoto lasciato da DreamCast. Adesso che il DC sta lentamente scomparendo dal mercato, possiamo affermare che faremo giochi per Xbox, invece che per la console Sega".

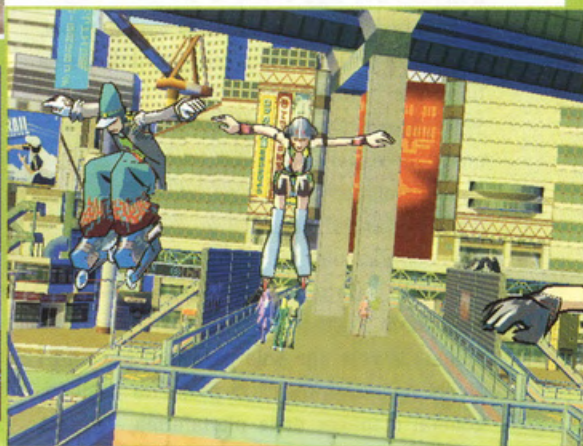
Munch's Oddysee pg. 78

HALO

Pubblicato da: Microsoft
Sviluppo: Bungie
Data di uscita USA: novembre 2001

Di cosa si tratta? Chiunque abbia visto questo sparatutto xenofobo in prima persona sa, prima dell'E3, che Halo è famoso soprattutto per gli esterni, le tattiche di squadra e per le corse su strada con la jeep. Questa versione punta tutto sull'adrenalina, piuttosto che sullo sviluppo dell'avventura. Ci siete voi, il vostro mitra d'assalto, un plotone di alleati ubbidienti e tantissimi alieni dal sangue viola da far esplodere. Per essere in prima persona, c'è un'inaspettata mancanza di profondità nel passato del protagonista. Al fine di compensare l'assenza del gioco online, Microsoft ha pensato di connettere quattro Xbox (per un totale di 16 giocatori) che hanno catturato molto pubblico negli stand dell'E3. Il gioco supporta anche l'Headset Microsoft, per parlare durante il gioco in rete.

Che cosa ne pensiamo? Halo ha avuto il suo quarto d'ora di celebrità all'E3. Abbiamo dovuto farci largo tra la ressa e strappare i pad dalle sporche mani di qualche colletto bianco per capire di cosa di trattasse. Quello che più ci ha colpito di Halo è il senso epico delle proporzioni. Dalla sequenza introduttiva, quando, a bordo di una navicella, sorvolate fantastici paesaggi alieni, alla discesa nei meandri di un avamposto nemico, Halo aggiunge all'ottima grafica una giocabilità di tutto rispetto.

Che cosa c'entra con la modalità slideshow? Avremmo dovuto essere ciechi, o in malafede, per non vedere le parecchie facce deluse di fronte al framerate di Halo, in tutte le modalità. Ricordatevi che la versione di Halo esibita all'E3 girava ancora con la prima versione del motore grafico Xbox, che riesce solo a emulare la potenza della versione successiva. Tutti i giochi hanno girato sulla prima versione. Microsoft ha replicato dicendo che la seconda versione era stata appena mandata allo sviluppare. Ci hanno assicurato che Halo girerà a 60 frame al secondo, anche nello split-screen per la modalità multi-player, quando ci sarà il lancio definitivo. "Bungie intende mettere tutto a posto, realizzare tutto quello che desiderano in termini di giocabilità e, infine, ottimizzare il prodotto", ha concluso Seamus Blackley.

JET GRIND RADIO FUTURE

Pubblicato da: Sega **Sviluppo:** Smilebit
Dta di uscita USA: inverno 2001

Di cosa si tratta? Sega e Smilebit non hanno intenzione di ripetere, con questa nuova versione per Xbox, i pessimi dati di vendita della versione precedente di questo gioco. Utilizzando la stessa grafica cell-shaded, che ha reso questo prodotto famoso, JTGR può contare su una nuova modalità splitscreen a quattro giocatori e su un'inedita serie di trucchi, assenti nella versione per DC.

Che cosa ne pensiamo? JGR ha aperto la strada per la grafica cell-shaded parecchi anni fa, ma sembra che Smilebit non abbia fatto altro che migliorarla durante i numerosi sequel.

Con gli orizzonti che, come potete vedere, si stendono a perdita d'occhio, questo gioco ha il miglior impatto grafico di tutti i prodotti Xbox presenti all'E3, senza dimenticare che è ancora in fase di progettazione.

Jet Grind PS2? Interrogato sulla possibilità di vedere JGRF anche su altre piattaforme, il vice-presidente di Smilebit non ha né affermato, né smentito ma, sorridendo, ha detto di preferire il silenzio alla bugia.

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

Pubblicato da: EA **Sviluppo:** EA
Data di uscita USA: inverno 2001

Allied Assault è stato uno dei giochi più impressionanti dell'E3, anche se ne abbiamo visto solo un filmato proiettato in un cinema. Ci è sembrato comunque all'altezza, visto che il primo livello ricorda molto *Salvate il soldato Ryan*. AA vi trascina subito nel cuore del gioco, sbattendovi in una nave da trasporto truppe bersagliata dal massiccio fuoco di sbarramento nemico. Appena sbarcati a Omaha, i vostri compagni saranno falcidiati e sarete investiti da una grandinata di colpi provenienti da ogni dove. Per quanto sia suggestiva la scena iniziale a Omaha, la ricerca della perfezione grafica di questo gioco è evidente in più di una missione. Una delle 20 missioni si chiama "Snipertown" ed è ambientata in un villaggio francese occupato. Sotto una malinconica tempesta di neve, sarà possibile entrare in ogni palazzo, dove potrete trovare oggetti e armi che torneranno utili per sfuggire ai nazisti. L'immagine che vedete è stata presa dal gioco per PC, ma la versione per Xbox sarà uguale, come ci hanno assicurato.

ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE

Pubblicato da: Microsoft
Sviluppo: Oddworld Inhabitants
Data di uscita USA: novembre 2001

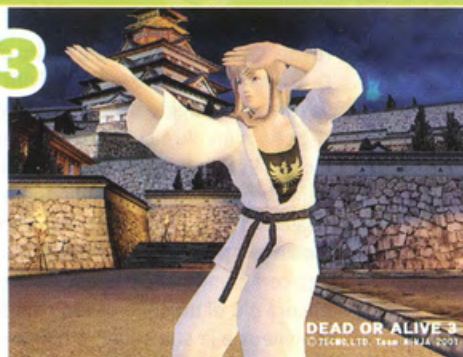
Di cosa si tratta? È il gioco che Microsoft farà girare a lungo: gli sviluppatori del gioco, infatti, hanno dichiarato che solo l'Xbox è sufficientemente potente per supportare la loro visione creativa del prodotto. In questa terza installazione della serie, controllerete Abe e Munch, il nuovo arrivato, alla ricerca della madre di Abe. Potete alternare i due a piacimento, usare la loro abilità per superare gli ostacoli e risolvere i puzzle.

Che cosa ne pensiamo? Bisogna lavorare sui comandi; ma questo gioco è il portabandiera della formazione dei primissimi giochi Xbox e, di sicuro, il più divertente. È stato uno dei pochi titoli Xbox che, all'E3, non assomigliava ad un gioco per PC.

Il ragazzo di Oddworld sragiona: Lorne Lanning, uno degli Oddworld Inhabitants', i responsabili dello sviluppo del gioco, sembra essere diventato un mero portavoce di Xbox, gettandosi alla spalle la sua vecchia carriera. Quando ha annunciato il passaggio del gioco da PS2 a Xbox, ha parlato della console Sony in termini di "passato", mentre il futuro dovrebbe essere rappresentato da Microsoft. Mah.

DEAD OR ALIVE 3

Pubblicato da: Tecmo **Sviluppo:** Tecmo/Team Ninja
Data di uscita USA: novembre 2001

Guardate lo screenshot di Ryu Hayabusa nella foresta, circondato da qualcosa come 5000 foglie. Lo vedete? È stato realizzato in tempo reale, grazie al disco rigido di Xbox e alla sua capacità di elaborare informazioni ad altissima velocità. Tecmo/Team Ninja ci ha portato questo kit di anticipazione per la nuova edizione di Dead or Alive, con nuove ambientazioni e un nuovo personaggio: una ragazza europea abile nelle tecniche del karate. Il gioco ruota attorno alla solita modalità di combattimento da uno a quattro giocatori, ma c'è stato un miglioramento considerevole delle ambientazioni. Questo vuol dire che sarà possibile sbattere gli avversari contro il muro o gettarli in altre aree di combattimento. La colonna sonora ospiterà anche grandi nomi, anche se Tecmo non ha ancora accennato a nessun artista specifico.

WWF RAW IS WAR

Pubblicato da: THQ **Sviluppo:** Anchor
Data di uscita USA: novembre 2001

Di cosa si tratta? Sebbene il demo di WWF disponibile all'E3 soffrisse di un framerate spigoloso e di sfondi scarni, vantava i personaggi dai modelli più realistici che abbiamo mai visto. The Rock, Chyna e altre 35 stelle del wrestling non sono mai apparse così vive. Non è male, quindi, ma come si distingue dalla massa? Tanto per iniziare, l'azione sul ring spesso sconfina direttamente sul pubblico. I fan più accaniti scapperanno in tutte le direzioni mentre i wrestler deambuleranno liberamente. Le scene dietro le quinte sono interessanti e l'ambiente cambia casualmente in base al luogo dell'incontro. In altre parole, non dovrete combattere tutte le volte nello stesso spogliatoio.
Cosa ne pensiamo? Il demo disponibile all'E3 ci ha dato una buona idea generale di come potrebbe essere il prodotto finale, ma non ha rivelato molto circa la giocabilità: c'è ancora molto da fare in questo senso. Il ritmo di gioco, tuttavia, rimane fedele alla realtà, i wrestler non sembrano per nulla robot, anzi, sono bravi a "vendere" le proprie mosse. Non siamo certi di come questo aspetto possa influire sulla giocabilità, ma è sicuramente una caratteristica di grande impatto. Per quanto riguarda i controlli, non ci aspettiamo nulla di sconvolgente. Calci, pugni e sberle sono gestiti da un pulsante, mentre le prese e le mosse speciali sono realizzate usando i pulsantoni del controller dell'Xbox.
E le signore? Con il lancio di Women of Wrestling (WOW), è solo una questione di tempo prima che qualche etichetta ne acquisti i diritti. Sarebbe bello poter giocherellare con quelle signorine sull'Xbox. Cosa ne pensi, THQ?

PROJECT-EGO

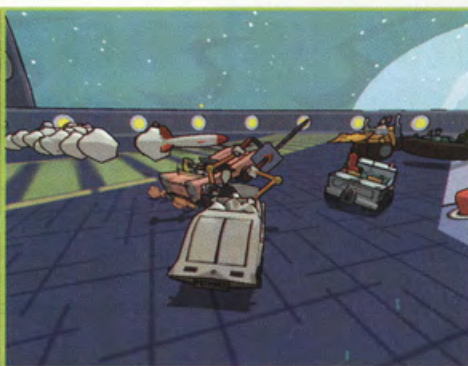
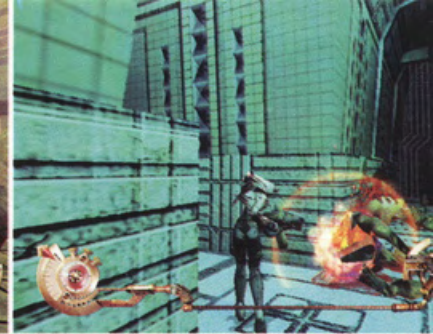
Pubblicato da: Microsoft
Sviluppo: Big Blue Box/Lionhead Studios
Data di uscita USA: 2002
Di cosa si tratta? Il dio dei giochi per PC Peter Molyneux (Populous, Theme Park, Black & White) sta lavorando a uno dei progetti più ambiziosi mai visti: un RPG per console che porta l'evoluzione dei personaggi a un livello completamente nuovo. "Iniziate il gioco nei panni di un ragazzino, o una ragazzina, di 15 anni la cui famiglia è stata assassinata e potrete arrivare fino all'età di 80 anni", spiega Molineux. "Durante la vostra evoluzione potete persino avere i segni dell'abbronzatura o le rughe, se decidete di stare molto all'aria aperta. Se non fate abbastanza attività fisica, il vostro personaggio diventerà più gracile rispetto a un altro che si esercita adeguatamente. Potete persino tagliare un bambino del villaggio e ritornare anni dopo, scoprendo una cicatrice proprio dove l'avevate ferito.
Cosa ne pensiamo? Aspettiamo Project-Ego con grande impazienza, anche se manca ancora più di un anno al suo completamento. Molyneux e la sua squadra hanno rivoluzionato la scena dei videogiochi più volte e non vediamo l'ora di sapere cosa riusciranno a combinare.
Chi crede di essere questo tizio? Abbiamo chiesto a Molyneux, che proviene da un background PC, perché crede di riuscire a realizzare un RPG per console. "La prima cosa che ho pensato è che non avevo esperienza nella realizzazione di giochi per console, quello che sto cercando di fare è una sfida molto ardua ma che, allo stesso tempo, mi esalta", risponde, aggiungendo che classici come la serie di Zelda per N64, Final Fantasy e Legend of Mana, lo hanno spinto a fare un tentativo nel campo degli RPG per console. "Credo che il segreto sia tenere a mente che sto creando qualcosa da giocare seduti su un sofà, magari dopo una notte in birreria. Molte tecniche che considero "sicure" su PC, in termini di progettazione, dovranno essere adattate".

GUN VALKYRIE

Pubblicato da: Sega **Sviluppo:** Smilebit
Data di uscita USA: novembre 2001

Di cosa si tratta? Peccato che Gun Valkyrie fosse nascosto dietro il grande muro di Sega. Essendo uno dei giochi per Xbox più stupefacenti che abbiamo visto, avrebbe potuto dare al pubblico dell'E3 una botta di fiducia nei confronti della console Microsoft. Il gioco vi mette al comando di un membro della task force Gun Valkyrie, in missione per trarre in salvo qualche scienziato dalle grinfie degli alieni.

Cosa ne pensiamo? Gun Valkyrie ha un ottimo potenziale. Potete usare lo stick analogico sinistro per effettuare i movimenti e le raffiche, mentre il destro controlla la mira, come in quasi tutti gli sparatutto in prima persona. La musica e la giocabilità ricorda Panzer Dragoon senza il drago.

Perchè Smilebit sta facendo così tanti giochi per Xbox? "Credo che quello che i team di sviluppo cerchino una piattaforma dove sentirsi a proprio agio, e Smilebit si trova bene con Xbox", ci ha detto il presidente di Sega America Peter Moore.

CEL DAMAGE

Pubblicato da: Electronic Arts
Sviluppo: Pseudo Interactive
Data di uscita USA: novembre 2001

Di cosa si tratta? Immaginate una via di mezzo tra Twisted Metal e il mondo cartooniano di Wacky Races per Dreamcast. Cel Damage offre il tipico deathmatch aperto a tutti, così come le modalità battle race e capture the flag (con bandiere viventi che scappano). Le armi, i livelli e i personaggi sono veramente super-cartoonistici, fino alla nausea.

Cosa ne pensiamo? Questo gioco è divertentissimo, vanta un motore grafico e fisico che renderebbero fiera Warner Bros. Tuttavia, le armi originali (come i buchi portatili o i raggi rimpicciolenti) e i personaggi da cartoon stereotipati potrebbero stufarvi in fretta.

Attenzione, frecciata per la PlayStation 2: Seamus Blackley, allo stand Microsoft, ha usato Cel Damage come esempio del perché l'hardware dell'Xbox sia tanto straordinario: "dato che gli sviluppatori non devono sprecare tempo per fare in modo che la console faccia quello che vogliono, possono impiegare tutte le proprie energie per raffinare la giocabilità e i controlli".

UNREAL CHAMPIONSHIP

Pubblicato da: Infogrames **Sviluppo:** Digital Extremes
Data di uscita USA: 2002

Di cosa si tratta? Date un'occhiata a uno dei primi giochi per Xbox che supporterà il multiplayer su Internet (non verrà lanciato fino a quando la rete a banda larga di Microsoft debutterà l'anno prossimo). Unreal Championship consentirà ad un massimo di 32 giocatori di affrontarsi in rete contemporaneamente, sarà inoltre disponibile una modalità split-screen a quattro giocatori per chi non possiede una connessione. E la grafica com'è? Mettiamola così: sono stati usati almeno 1000 poligoni per costruire una singola arma e da 2500 a 3000 per ogni personaggio, cifra che esclude quelli utilizzati per le espressioni.

Cosa ne pensiamo? UC era veramente uno dei giochi più notevoli dell'E3, almeno in termini di grafica. Non vediamo l'ora di provare questo sanguinoso titolo online.

Come lo controllerete? Abituatevi a quello scomodo joypad per Xbox. Secondo DE, Microsoft non implementerà il supporto per mouse e tastiera perché il gioco verrà messo in commercio unicamente come titolo per console.

PROJECT GOTHAM RACING

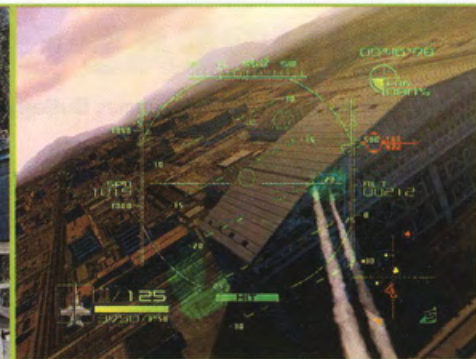
Pubblicato da: Microsoft **Sviluppo:** Bizarre Creations
Dta di uscita USA: novembre 2001
Di cosa si tratta? Bizarre creations ha iniziato a lavorare a Project Gotham dopo aver lanciato MSR, un'originale gioco di corsa per Dreamcast. Da come vanno le cose, PGR è un'estensione di MSR, piuttosto che un vero sequel. Oltre a riprodurre efficacemente città come Tokyo, Londra e San Francisco, PGR regala ai piloti il brivido di sfidarsi sull'asfalto di Manhattan. La potenza dell'Xbox consente a PGR di gestire una grafica veramente stupefacente: riflessi in tempo reale sulle auto, superfici bagnate dalla pioggia, effetti di luce stupendi, tonnellate di dettagli e realistici danni alle automobili, non manca nulla.
Cosa ne pensiamo? Ci sono voluti un paio di giri per abituarci al controller dell'Xbox ma, dopo un periodo di prova, ci siamo trovati a nostro agio con la guida in stile MSR.
PGR ha una colonna sonora schifosa come MSR? Non se copiate le canzoni che volete sul drive dell'Xbox.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2X

Pubblicato da: Activision **Sviluppo:** Treyarch
Data di uscita USA: novembre 2001
Di cosa si tratta? Immaginate una versione di Tony Hawk's Pro Skater 2X dalla grafica più pulita e leggermente aggiornata, corredata di tutti i livelli del primo episodio e tre nuovi parchi di skate. Lo sviluppatore Treyarch, responsabile delle versioni Dreamcast di Tony Hawk, ha aggiunto un paio di aree nuove ai vecchi parchi e ha rifinito radicalmente la grafica.
Cosa ne pensiamo? È necessario abituarsi ai controlli, ma il gioco è veramente divertente, con un sacco di effetti di luce e dettagli sottili come l'erba falciata e le margherite in 3D.
Quindi sarà online o che? No. Il network di gioco online Microsoft non sarà operativo prima della prossima estate, quindi tutto quello che potete aspettarvi da questo titolo è lo split-screen per quattro giocatori o il multiplayer in LAN. Se potete accedere alla rete dal vostro ufficio o dalla vostra stanza, potete connettervi e giocare con gli amici, sempre che anche loro dispongano della stessa connessione. Per assaporare appieno l'esperienza Tony Hawk 3 su Xbox, dovrete aspettare fino all'anno prossimo, quando Neversoft convertirà il gioco per Xbox.

AIRFORCE DELTA STORM

Pubblicato da: Konami **Sviluppo:** Konami
Data di uscita USA: novembre 2001
La cosa interessante di questo sequel per Xbox del celebre simulatore di volo per Dreamcast è, naturalmente, la grafica iper-realistica e i dettagliati modelli degli aerei (sebbene Ace Combat 4 per PS2 sembri molto meglio). Il framerate, nella versione E3, era molto fluido ma i controlli... eeeh. Non potevamo staccare gli occhi dal joypad per trovare il tasto giusto.

BEST IN SHOW

Maggior delusione dell'E3: XBOX
Non é che Xbox ci abbia proprio deluso. Dopo tutto, abbiamo visto dei bei giochi, Munch, Halo, DOA3 e Jet Grind Radio Future, ma non ci hanno lasciato a bocca aperta come Microsoft aveva annunciato. La data del lancio non é poi così lontana, farebbero meglio a tirare fuori qualche titolo di livello assoluto. Per esempio Phantasy Star Online su banda larga... Tutti gli altri lo stanno già facendo. Oh, da rivedere anche il controller: i tasti sono troppo vicini.

SEGUI IN TV
LE AVVENTURE DI YUSUKE!
E RIVIVILE OGNI MESE
SULLE PAGINE DI
ZERO!
YU degli SPETTRI
è in edicola
www.starcomics.com

Cambio della guardia

A cura dello staff EGM
Testi e traduzioni di
Davide Bologna
Davide Cavagnero
Luca Ruella

Dodici anni compiuti: un *nipotino* per gli uomini, un *capostipite* per il mondo videoludico... Un nonnino che ha sfidato e sconfitto tutte le rivali che si sono presentate, migliorandosi nel tempo tramite una lenta ma necessaria evoluzione, che gli ha permesso di arrivare fino a noi, diventando la console più venduta di sempre, lasciando stupita perfino *Nintendo*. Eh già, la vecchia cara *Nintendo*.. quella che tutti davano per morta, schiacciata dai colossi finanziari *Sony* e *Microsoft*, temuta perché scomodo metro di paragone per i veri titoli di qualità... Dopo la disfatta di *Sega*, i più maligni rumoreggiavano che oramai le vecchie signore avrebbero dovuto lasciare posto ai giovani. Invece lei non ha mollato: forte del carisma dell'ultra settantenne presidente *Hiroshi Yamauchi*, della leggenda *Shigeru Miyamoto* e dei suoi più famosi *titoli*, l'anno scorso ha incassato un fatturato record, alla faccia delle concorrenti e della crisi che ha investito, tra le altre, software house del calibro di *SquareSoft e Namco*, con la prima che, per recuperare soldini sta tornando sui suoi passi, pregando *Nintendo* di accettarla tra le sue third party. Dopo aver venduto più di un milione e mezzo di console in Giappone in poco più di tre mesi e qualcosa in più di mezzo milione negli States in una settimana dal suo lancio, il pargolo della grande N è sbarcato in Europa con quella che può essere considerata, a memoria d'uomo, la migliore line up di sempre. Infatti: 81.000 pezzi venduti nel corso di una settimana sono il risultato dell'assalto nella sola Inghilterra. Il dato può sembrare basso rispetto ai risultati USA o JAP, ma bisogna considerare che il precedente record era detenuto, stando alle classifiche di *ChartTrack*, da *PlayStation 2*, con 60.000 unità piazzate nel medesimo lasso di tempo. Per quanto riguarda il prezzo, le cose sono piuttosto complicate: non esiste un presa di posizione di *Nintendo of Europe*, la quale consiglia solamente di proporre la console ad una cifra di 130 euro (praticamente 250mila lire) e i giochi tra i 40 ed i 50 (80/100 mila lire). Questo ha fatto sì che il prezzo, in alcuni casi, si lievitato, assestandosi generalmente sulle 300mila lire per la console e 110mila lire per le singole cartucce.

Passando alla softeca, titoli come *F-Zero Maximun Velocity, Super Mario Advance, Castlevania* e molti degli altri disponibili dimostrano ancora una volta come, contrariamente ad altri, è la qualità e non la quantità a colpire nel segno e ad interessare a *Nintendo*..

Anche qui, a dimostralo, i dati del pubblico: nella sola Inghilterra, sono state vendute 20,346 copie di *Super Mario Advance*, trasformandolo nel gioco per *GameBoy* non basato sul marchio *Pokèmon* più venduto nel minor lasso di tempo. Ecco quindi una piccola passerella di quelli che sono i migliori titoli disponibili, e dei prossimi a venire, per farvi compagnia in queste afose giornate d'estate sotto l'ombrellone.

P.S. Okkio a pagina 62...

EGM GOLD — Editors' Choice Award

Rayman Advance

Ecco la vera killer application tecnica per GBA, il gioco che si è assunto l'onore di dimostrare alla comunità videoludica quel che è in grado di fare il 32bit di mamma Nintendo.
Dopo essere passato praticamente per tutte le console dai tempi dei primi 32bit, arriva ora sui nostri piccoli schermi TFT, sbattendoci in faccia una grafica che farebbe arrossire la vecchia versione per Atari Jaguar e pareggiando i conti con quella Psx.
Per chi storceva il naso sentendo le dichiarazioni di Nintendo, "...GBA nel campo 2D sarà tranquillamente al livello di un 32bit Sony..." siamo di fronte a una vera dimostrazione di potenza.
Quattro livelli di parallasse, un numero spropositato di colori, personaggi enormi (se confrontati, ad esempio, a quelli di Super Mario Advance), una fluidità notevole (60 fps stabili tranne che nei casi di affollamento dello schermo) e un livello di dettaglio da caduta della mascella: Rayman Advance, come ho già annunciato, spacca.
Sul fronte del sonoro, purtroppo, è meglio stendere un velo pietoso: praticamente zero di parlato, eccetto un orribile verso di Rayman a fine livello e musiche pietose e ripetitive... fortunatamente all'inizio vi verrà chiesto se volete disattivare i jingle o la colonna sonora, scelta comunque consigliata per risparmiare batterie che sarebbero sprecate per questi inutili lamenti.
A livello di giocabilità, per chi non avesse mai visto un episodio della serie, un paio di precisazioni: la grandezza dei personaggi e l'area visibile relativamente piccola rispetto a Mario, pretendono un approccio diverso rispetto al precedente, ma è solo questione di abitudine.
Per il resto niente di che lamentarsi: il sistema di rilevamento di collisione tra gli sprite e la precisione nei salti sono ottimi; più di sessanta i livelli disponibili, divisi in sei mondi con un buon bilanciamento della difficoltà (forse leggermente alto per i neofiti) ne fanno un gioco estremamente longevo e accattivante. Simpatiche le animazioni dell'uomo raggio e dei nemici, che vi faranno subito entrare in un clima familiare; quindi se vi siete stufati dell'idraulico italiano, o se volete un gioco con un più alto livello di sfida fatelo vostro, come ha già fatto una buona fetta dell'utenza americana del GBA, proiettando Rayman di nuovo in testa alle vendite.

Davide B.

9.0

Prodotto da: **Ubi Soft**
Sviluppo: **Jester**
Giocatori: **1**

Miglior caratteristica: **Tecnicamente superbo**
Peggior caratteristica: **Forse un po' difficile**

Che cos'è? Torna l'uomo raggio (o forse era l'uomo melanzana?), al salvataggio dei piccoli elettroni e del Gran Protone, contro il cattivo di turno, il temibile Mister Dark. A fianco avrete la fata Betilla.

Grafica 9.5 **Sonoro** 6.5 **Originalità** 7 **Longevità** 9

Super Mario Advance

Pubblicato da: **Nintendo**
Sviluppo: **Nintendo**
Giocatori: **1-4**
Miglior caratteristica: **Mario é Mario**
Peggior caratteristica: **i fan di Quake potrebbero non gradire**

La recensione completa della versione giapponese potete trovarla sullo scorso numero; per quel che riguarda la versione europea poco è cambiato: identica alla versione USA, ha il vantaggio di essere localizzata in Inglese, ma non mostra altre differenze, evidenziando come sia impossibile migliorare un prodotto pressoché completo. E' la dimostrazione, ancora una volta, di come basti prendere un gioco (Doki Doki Panic del 1987), inserirgli Mario ed un po' della magia Nintendo per renderlo un cult; se volete versare qulche lacrimuccia pensando al passato, prendetelo, non ve ne pentirete..
Se adorate Mario, ma non ne potete più del baffuto idraulico italiano o il suo fascino non vi ha ancora colpito (!) date un'occhiata a Rayman Advance, potreste trovare una gradita sorpresa..

9.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITÀ	LONGEVITÀ
8.5	8	7	9

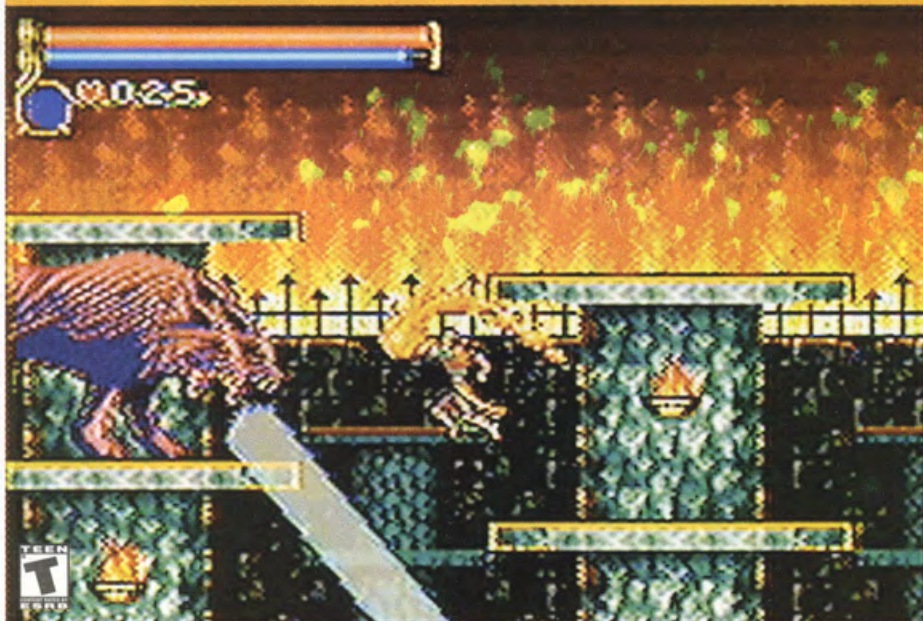
F-Zero Maximum Velocity

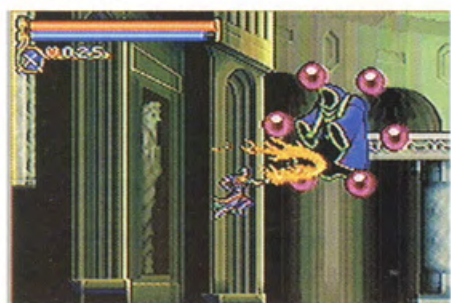
Pubblicato da: **Nintendo**
Sviluppo: **Nintendo**
Giocatori: **1-4**
Miglior caratteristica: **adrenalina allo stato puro**
Peggior caratteristica: **sonoro un po' piatto**

Idem come sopra (ooops! volevo dire a fianco): la storia a 16bit ritorna, più forte di prima, rinnovandosi leggermente per non rischiare di divenire pesante..
Tra le innovazioni maggiori, bisogna sottolineare la maggior sensibilità delle vetture nel rispondere al rilascio dell'acceleratore e il minor uso dei freni aerodinamici (nei tasti L e R); buone le musiche anche se un po' anonime rispetto alle precedenti versioni. Per il resto la versione PAL anche qui ha solo guadagnato la traduzione in Inglese, il che lo rende alla portata di tutti (anche se le opzioni non sono poi molte e anche nella versione Jap non creavano troppe difficoltà).
I voti riportati nei box di F-Zero e Super Mario fanno riferimento alle due recensioni di Davide Moretto sul numero 3.

9.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITÀ	LONGEVITÀ
9	7	8	9

Castlevania: Circle of the Moon

Pubblicato da: **Konami**
Sviluppo: **KCE Kobe**
Giocatori: **1**
Miglior caratteristica: **Esperienza di gioco approfondita e card system**
Peggior caratteristica: **La grafica è un po troppo scura**

Quando pregammo gli dei del gioco per un altro Castlevania bello come Symphony of the Night, non sapevamo che le nostre preghiere sarebbero state esaudite. E per di più, chi poteva immaginare che sarebbe arrivato nella forma di una sottile cartuccia per Game Boy Advance? CotM infonde nuova linfa nella serie di Castlevania grazie a Nathan Graves, un apprendista che deve salvare il suo padrone dalla risorta malvagità di Dracula e dei suoi servitori non-morti. Come per tutti gli uccisori di vampiri, l'arma scelta da Nathan è una frusta. Esplorate il castello di Dracula, che sconfigge ogni logica, e armatevi degli oggetti gettati dai mostri sconfitti. Tutto ciò suona familiare, sì, è molto come Symphony of the Night, ma grazie al cielo CotM è abbastanza differente da uscire dall'ombra di quel classico per PS. Nathan deve combinare delle speciali card d'azione e di attributi per acquisire poteri magici. Ci sono 10 card in ogni categoria, per un totale di – beccatevi questa – 100 varianti diverse. CotM inoltre strizza l'occhio alla vecchia scuola presentando il remix di temi musicali tratti dai Castlevania precedenti. Con CotM, KCE Kobe, gli stessi sviluppatori che lavorarono sul Castlevania 3D, riportano la serie sui binari giusti.

DSS COMBO SYSTEM

Occhio alle carte

Non c'è dubbio, Nathan è il classico tipo frusta-e-catene. Ma a volte ha bisogno di un'arma extra, ed è allora che viene buono il sistema di combo card DSS. Combinando card d'azione e di attributi, il vecchio Nate può ricorrere a 10 variazioni già solo per i suoi attacchi copn la frusta. Con la carta "Mars", Nathan può usare 10 tipi diversi di spade, a seconda del combo, per non dire delle carte che vi permettono di attaccare perfino con proiettili ed esplosioni. Kabooooshhh!

EDITORS' CHOICE AWARD EGM GOLD

Questo è uno dei Castlevania più rigiocabili: a circa il 95 per cento del gioco, i giocatori trovano un'area opzionale davvero tosta, che richiede capacità da vecchia scuola per arrivare in fondo. E dopo che avete sconfitto Dracula, cercate una delle quattro nuove modalità che potete aprire.

Quando finalmente mi sono costretto a posare Circle of the Moon per passare agli altri giochi per GBA in fase di lancio, avevo già passato diverse notti insonni. E il fatto che io stessi trascorrendo tutto questo tempo a casa, cuocendo sotto una lampada, per un gioco portatile, mi ha lasciato allibito. Una delle cose che si possono fare con CotM è paragonarlo con Symphony of the night. I due giochi hanno molte somiglianze, ma sanno anche superarsi nei rispettivi punti di forza e punti deboli. Laddove SofN diventava incredibilmente semplice quando Alucard diventava più potente, così CotM mantiene sempre una sua difficoltà e consistenza. Intrinseco a quanto siete potenti è il card combo system. Per tenere le cose bilanciate, alcune delle card più malvagie sono estremamente difficili da trovare. Il mio unico appunto a questo sistema è che, nonostante si possa scegliere tra un centinaio di combinazioni, solo una dozzina di esse sono davvero cruciali per la vostra ricerca. Niente di grave, certo, ma comunque una perdita di potenziale del gioco. A livello visuale, CotM si avvicina in modo sorprendente alla qualità di SofN. Qualcuno trova che la grafica sia troppo dark, ma personalmente questo non mi ha infastidito. Suoni eccezionali sono sempre stati un fattore importante per la serie, e CotM non fa eccezione: ricordatevi di usare le cuffie per godervi appieno la cosa. CotM è un gioco incredibilmente hardcore, ed è probabilmente il miglior titolo, a parte Tetris, a cui io abbia mai giocato. **Che**

Per quanto mi riguarda, questo gioco è il miglior motivo per possedere un GBA. Graficamente è un po' scuro e difficile da distinguere, ma vicino a una buona fonte luminosa potrete apprezzare appieno le schermate molto dettagliate. Alcuni boss davvero tosti e divertenti e un enorme castello da esplorare (pieno di oggetti, segreti e cose varie) garantiscono che avete speso bene i vostri soldi. Il DSS card system rende il gioco più complesso, aggiungendo così tante varianti che ciascun giocatore può andare avanti secondo i propri gusti. Aggiungeteci temi musicali e suoni davvero incredibili, e capirete perché Castlevania vi costringerà a portare con voi il vostro GBA dovunque andiate. **Mark**

Credetemi, questo è un gioco davvero figo. Konami ha preso le parti migliori di SotN e di Dracula X, le ha mischiate per il GBA e vi ha aggiunto una tonnellata di nuove abilità per mezzo di un card system. Lascerò che siano Che e Mark a dirvi perché questo gioco vi è indispensabile quanto un flacone di sangue lo è per Dracula. Io mi limiterò a spiegarvi perché non gli assegno un "10". Gli oggetti, come quantità e utilità, sono del tutto inadeguati alla difficoltà del gioco. Quando avete 300 punti, una bottiglia che ne ricarica 20 non vale nemmeno il tempo necessario a usarla. A parte gli oggetti e la storia un po' debole, comunque, CotM è un capolavoro del gioco in 2D. **Jonathan**

Grafica 8 **Sonoro** 9 **Originalità** 8 **Longevità** 9

Tony Hawk's Pro Skater 2

EGM SILVER

Prodotto da: **Activision**
Sviluppo: **Vicarious Visions**
Giocatori: **1**

Miglior caratteristica: **La classica giocabilità THPS**
Peggior caratteristica: **La prospettiva confonde**

Il proprio personaggio, nello stratosferico titolo della line up GBA Tony Hawk's Pro Skater 2 è piccolo, all'incirca come un'unghia, ma è sicuramente un piccolo ragazzo high-tech. "La maggior differenza tra THPS2 per GBA e gli altri giochi GBA in circolazione è l'engine 3D usata per lo skater," ha detto Karthik Bala, CEO dello sviluppatore Vicarious Visions. "Ci permette di renderizzare i frame dell'animazione al volo anzichè memorizzare sprite prerenderizzati. Questo crea delle animazioni molto fluide e un'esperienza di gioco identica a quella del gioco per PSX, il tutto a una velocità di 60 frame per secondo." E lo scaltro skater animato non è la sola cosa che fa di THPS2 un gioco con ottime prospettive. I livelli, sebbene mostrati dall'alto verso il basso, in prospettiva isometrica, sono gestiti dal gioco in tre dimensioni. In altre parole, tutti i binari, gli half-pipe e le spaccature, hanno informazioni 3D associate, così che il nostro skater possa interagire con loro come succede nell'originale PlayStation. Insomma, la sintesi di una lunga storia: Vicarious Visions è riuscita a ricreare l'esperienza 3D del gioco PsOne nel modo più vicino possibile per l'hardware 2D del GBA. E come extrabonus, ci hanno messo anche il sangue. Ci sono a disposizione il solito gruppo di skater e sei livelli in tutto: l'hangar, la scuola, la Francia, New York, e i parchi di Skate Street da THPS2, così come il livello del deposito del primo gioco (oh, e ci dovrebbe anche essere una tribuna nascosta, qui). Il layout di questi parchi è per lo più lo stesso del gioco PlayStation, anche se alcune delle aree segrete sono state eliminate. Sfortunatamente, il multiplayer e l'editor di percorsi non sono stati inclusi in questa versione. Activision ha detto che dovremmo averli la prossima volta. Hmmm, significa forse che c'è un sequel in lavorazione?

Confronto diretto: OK, così, forse, le versioni per PsOne (a sinistra) e per GBA (a destra) non sono così simili da confondersi, ma strizzate un po' gli occhi e paragonate ugualmente queste due immagini. Non male per un sistema portatile, no?

Posizione della mano: vi chiedete come realizzare combinazioni da capogiro con la disposizione limitata dei bottoni del GBA?

Iridion potrà avere un motore 3D spaziale, e GT Advance sicuramente appare molto ben curato, ma ne' uno ne' l'altro possono superare THPS2 come il titolo più stupefacente dal punto di vista grafico e tecnico per il nuovo portatile Nintendo. Strizzate un attimo gli occhi e vi accorgerete che questa cosa sembra proprio la visuale della PlayStation, a eccezione di un piu' fluido framerate. Aspettate di vedere il gioco in movimento: il campo scorre con una meravigliosa fluidità. Il vostro piccolo skater può fare qualsiasi diavoleria ereditata dall'originale PS1. Più di tutto, questa versione GBA cattura quasi alla perfezione il meccanismo libero del gioco che rende la serie così incredibilmente divertente. Solo state attenti: quelli di voi che sono dei veri professionisti di Pro Skater probabilmente dovranno lottare un po' con i controlli all'inizio. Usare i bottoni posteriori per le combinazioni con calci e fermate è sicuramente utile, non è in realtà l'unica configurazione, considerando la penuria di bottoni sul GBA. I livelli stessi sono sorprendentemente buoni adattamenti isometrici degli originali Ps1. Vi dirò che, quasi quasi, preferisco questi percorsi in miniatura. Offrono linee migliori e sono più fedeli ai livelli PS1 (anche per la maggior parte delle aree nascoste). Nei livelli più scoscesi, sfortunatamente, la prospettiva dall'alto può rendere le cose confuse. Talvolta è difficile valutare la distanza tra i salti o dire la differenza tra il terreno e il tetto in primo piano. Ma un po' di pratica in Free Skate e questi piccoli problemi si superano.

Crispin — 9.0

THPS2 non può sbagliare, la cosa pazzesca è che rende oro qualunque sistema tocchi. Come se rifugiarsi dietro gli ambienti dettagliatissimi di THPS1 e 2 non fosse abbastanza straordinario, Vicarious Visions ha anche fatto un ottimo lavoro ricreando l'esperienza di gioco del trademark (non ogni combinazione è possibile, comunque). Ma non bagnatevi ancora i pantaloni; i livelli più ampi sono in qualche modo comparabili, a parte qualche area segreta che non c'è più. Oltre a questo, a causa degli spazi più limitati, gli oggetti più grandi (come gli half-pipe) diventano trasparenti quando lo skater ci va a finire dietro. Il meccanismo non è chiarissimo, ma è un piccolo prezzo da pagare in rapporto a tutto il pacchetto. Quando comprerete il vostro GBA, comprate anche THPS2.

Dean — 9.0

Questa è una incredibile versione portatile di THPS2. Gli scenari sono tutti molto simili ai loro fratelloni per PS, e tutti i movimenti e le animazioni che potreste desiderare sono state mantenute, nella transizione dal gioco in 3D a quello per GBA. Ma per quanto impressionante sia questa impresa, non cambia il fatto che il poderoso schema di controllo perde qualcosa, nel passaggio. Giocandolo col GBA, il giocatore si sente, inizialmente, davvero impacciato. Ma se avete abbastanza pazienza da prenderci la mano, ci sono un sacco di cose che amerete. Sì, la parola chiave è: pazienza. Prevedo che un sacco di gente si sentirà frustrata, con questo gioco.

Greg — 7.5

Grafica 9 **Sonoro** 8 **Originalità** 7 **Longevità** 9

EGM SILVER

ChuChu Rocket!

Pubblicato da: **Sega**
Sviluppo: **Sonic Team**
Giocatori: **1-4**
Miglior caratteristica: **Nuovi topi con poteri speciali**
Peggior caratteristica: **Difficile da giocare con i controlli del GBA**

Che cos'è? Topi carucci corrono liberamente in questo party/puzzle/board game. Attirateli nel vostro missile e fate punti rilasciando frecce che controllano il movimento dei roditori. Attenti ai gatti che cercheranno di trasformare i vostri piccoli amici in un appetitoso spuntino.

Questo accattivante ma sfortunato gioco per Dreamcast atterra sul pianeta GBA. Speriamo che questa volta molti più giocatori scoprano quanto ChuChu Rocket sia brillante e divertente (anche se sarà messo in secondo piano da altri titoli più importanti). Il gioco è fantastico, con quattro giocatori che combattono freneticamente controllando i topolini, e cercano di evitare i temutissimi gattacci o di lanciare missili all'avversario, elementi che, sfruttati a dovere, possono cambiare completamente il risultato della partita. Questa nuova edizione per GBA offre nuovi eventi, tra cui gli attacchi "gattino" o la cecità, caratteristiche che, aggiunte a un gioco già di per se validissimo, fanno in modo che persino i veterani dell'originale trovino interessante questa versione aggiornata. Assicuratevi di sfidare gente scarsa come voi, perché in questo modo il divertimento è garantito e potrete lamentarvi tutti insieme dei terribili controlli del GBA. Sul Dreamcast c'erano quattro pulsanti che vi consentivano di depositare velocemente le frecce direzionali, questa versione offre tre opzioni di controllo ma tutte, in un modo o nell'altro, lasciano a desiderare. Aggiungete questo difetto al piccolo schermo del GBA e capirete quanto sia difficile piazzare le frecce velocemente e con precisione. La versione per GBA è quindi un po' più frustrante di quello che avrebbe dovuto essere. La maggior parte di voi, comunque, sarà in grado di abituarsi velocemente e, se desiderate un po' più di riflessività, ci sono sempre i puzzle per giocatore singolo.

Shoe

Questa versione di ChuChu non è molto diversa dall'originale per DC, ecco perché l'ho amata da subito: è il gioco perditempo definitivo da portare in aereo o nella sala d'aspetto del dentista. Secondo me un sacco di gente ha sottovalutato questo titolo quando uscì per la prima volta, ma anche se l'avete giocato alla nausea, state certi che le nuove caratteristiche saranno capaci di catturare la vostra attenzione, come i nuovi eventi e l'opzione "crea un topo" (per un po' di divertimento a luci rosse). Ecco un altro titolo di lancio che mostra la potenza del GBA: l'armata toposa di ChuChu non soffre mai di rallentamenti o sfarfallamenti. È necessario abituarsi ai controlli, ma è un piccolo prezzo da pagare per questa fantastica conversione.

Crispin

Chuchu era uno dei miei giochi multiplayer preferiti su Dreamcast e la stessa cosa vale per la versione GBC. L'unico ostacolo è capire quale configurazione di controllo sia più adatta al vostro stile, dato che non avrete il lusso di poter disporre dei controller DC. È incredibile quanto somigli alla versione casalinga, cosa che dimostra quanto il GBA sia potente (beh, ovviamente il gioco non è che richieda tutta questa potenza grafica!). Questo episodio è quasi un sequel ricco di nuove caratteristiche ed eventi. La modalità per giocatore singolo diventa quasi subito monotona (è sempre difficilissima!) ma le partite con quattro giocatori valgono veramente l'acquisto della cartuccia, è una cosa da pazzi!

Chris

Grafica 8 **Sonoro** 7 **Originalità** 6 **Longevità** 8

EGM SILVER

Konami Krazy Racers

Prodotto da: **Konami**
Sviluppo: **KCE Kobe**
Giocaotri: **1-4**
Miglior caratteristica: **Personaggi super deformed**
Peggior caratteristica: **Pochi tracciati**

Che cos'è? Che cosa succede quando i personaggi più famosi (almeno in Giappone) della Konami, non stanno recitando nei loro giochi? Vanno in kart! Simile a Mario Kart, si deve lavorare la strada attraverso quattro circuiti di coppa e quattro corse ognuno, gareggiando per il titolo di campione di corse di kart dell'universo.

In questi giorni, i giochi di kart sono dozzine. Così che è il caso di festeggiare quando uno riesce in effetti (gasp) bene, e Konami Crazy Racers non è malacciol Sì, è una copia di Mario Kart, ma dal momento che questo non è ancora uscito, KKR può essere un buon rimpiazzo. Ognuno dei livelli ricchi di colori brillanti hanno come tema uno dei grandi giochi Konami (la maggior parte dei quali sono solo giapponesi). I Power-up sono bilanciati e codificati secondo il colore, con speed boost in campane blu e gli armamenti generici in rosso. Questo è particolarmente comodo per le volte in cui non serve un arma ma si ha un bisogno disperato di più potenza per andare avanti. Un'altra caratteristica carina sono i test per la patente (alcune prove sono gare testa a testa), che si devono superare per accedere a percorsi aggiuntivi. Non si può dire che Krazy Racers non abbia problemi: la musica è inspiegabilmente assente dai giochi multiplayer e non ci sono abbastanza circuiti. E' bello che si possano usare i coin che si raccolgono sul percorso per acquisire armi più potenti, ma questo rende impossibile fermarsi. Un altro problema con il design dei livelli è la percezione delle collisioni sui bordi dei circuiti acquatici: si finisce in acqua troppe volte, si finisce dentro e fuori diverse volte prima di riuscire a tornare al circuito. Sarà una magra consolazione, ma ci sono più personaggi da sbloccare e un buon numero di mini-games e di multiplayer per continuare a divertirsi.

Chris

Niente è più pazzo di scrivere crazy con la "k", credetemi, e questo gioco decisamente merita il suo titolo. In quale altro luogo si può guidare impersonando Ninja di Metal Gear, vicino a Goemon, mentre la musica di Castlevania suona in sottofondo di una corsa su un appassionante circuito? Non soltanto KKR è divertente per il suo eclettico miscuglio di corridori, ma anche per l'intelligente design dei livelli, per gli item ben bilanciati e per i match multiplayer al cardiopalma. Ora se solo ci fosse qualche circuito in più per farlo durare un po' più a lungo... E' anche troppo brutto il fatto che ognuno debba possedere una copia del gioco per giocare testa a testa. Cosa ne pensate di un Livello Contra per Krazy Kart 2? Scrivete queste lettere alla Konami, ragazzi.

Jonathan

Senza Mario Kart alla griglia di partenza, KKR è un aggiunta benvenuta al lineup. E' quasi esattamente lo stesso gioco, anche se vorrei che ci fosse qualche personaggio più riconoscibile per il nostro pubblico con cui correre. Tolti Goemon, il Ninja di MGS e le testa dell'isola di Pasqua di Gradius, dubito che molti di noi abbiano a cuore il cast di KKR. Non che questo possa fermare dallo spendere i propri soldi per questo gioco che è una vera esplosione. Montare 4 GBA e giocare uno contro l'altro sul circuito è un'esperienza lisergica, anche se il vostro idraulico preferito non si vede all'orizzonte. Konami Krazy Racers potrebbe essere accusato di plagio, ma chissenefrega? Compratelo lo stesso.

Greg

Grafica 8 **Sonoro** 7 **Originalità** 6 **Longevità** 8

EGM SILVER

GT Advance Championship

Prodotto da: **THQ**
Sviluppo: **Motorsports Software**
Giocatori: **1-2**
Miglior caratteristica: **E' Gran Turismo tascabile**
Peggior caratteristica: **Il consumo di batterie**

Che cos'è? Pensate a GT Advance come alla versione tascabile di Gran Turismo: vincete le corse per guadagnare nuove auto o migliorare le vecchie, poi collegatevi con un amico per vedere chi è il migliore.

Questo è quello che io definisco un grande gioco, il migliore di GBA per gli amanti dei giochi di corse. È incredibile vedere quanto sia ricco in profondità questo gioco per un portatile. Scegliete una qualsiasi macchina giapponese, da Toyota a Honda, e probabilmente vi imbatterete nella sportiva che tanto vi piace. Il gioco non esagera con il realismo: una volta modificata la vettura, troverete un riscontro nella migliore manovrabilità e nell'accresciuta velocità di punta. Guidando fuori pista, vi sembrerà di guidare un rally, guidate forte in rettilineo, e buttatevi in controsterzo nella curva. È una corsa vera, anche se non interamente autentica. Viste le premesse, legate alla complessità del setup, specialmente sulla modalità a sette gare, il gioco ha rischiato di essere molto più ostico. Gli sviluppatori hanno deciso per una via di mezzo tra l'arcade e la simulazione. Il risultato è un gioco godibile, sin dai primi momenti, per tutti: da vostro padre alla vostra sorellina, e che ha anche un numero elevato di opzioni e di macchine ufficiali, in grado di incontrare il gusto dei giocatori più incalliti, garantendo loro ore di puro divertimento. Personalmente, in questo gioco penso di investire i miei sudati risparmi, non appena sarà disponibile, e vi consiglio di fare lo stesso.

Greg

"Bontà divina, è incredibile vedere un gioco 3d di corse, così impressionate per un portatile!" Questa è stata la mia prima reazione di fronte a GT, e, sì, sono ancora dello stesso parere! Prima di tutto, la fine della pista si vede in lontananza: questo è indice della mancanza di un semplice scorrimento verticale, grazie a Dio. La possibilità di anticipare la curva, ben prima che sia indicata, fa la differenza nel mondo. In secondo luogo, l'uso di macchine originali e di sfondi dalla profondità simile a quelli di Gran Turismo. Per adesso, però, la parte migliore è la giocabilità, con immagini durante la gara, simili a quelle di Need of Speed. Il tutto in un piccolo contenitore – stupendo.

Dean

Sebbene si tratti di un gioco 2D, i comandi e la giocabilità sono, per noi, sconosciuti dai tempi del 16 bit. La bellezza di GTA risente del fascino dei titoli 3D più recenti: Gran Turismo e Mid Racers. Per quelli che hanno apprezzato le macchine reali in GT e che hanno sentito la mancanza dei controlli precisi e delle sgommate ultraterrene di RR, GTA è il gioco che saprà andare loro incontro. In più il gioco è a prova di incapace: ci sono possibilità infinite per continuare un tracciato, e potere ricominciare una corsa, tutte le volte che volete. Per voi fan dei giochi di macchina, questo titolo è imperdibile

Che

Grafica 8 **Sonoro** 7 **Originalità** 7 **Longevità** 8

Kuru Kuru Kururin

Prodotto da: **Nintendo**
Sviluppo: **Nintendo**
Giocatori: **1**
Miglior caratteristica: **longevo, innovativo**
Peggior caratteristica: **comparto tecnico nella media**

Che cos'è?

Impersonando l'unico volatile al mondo che non sa volare, alla guida di un elicottero, dovrete salvare i vostri fratelli che si sono persi per il mondo. Nel corso dell'avventura, dovrete condurre il vostro mezzo, rappresentato come un'elica e osservato dall'alto, all'interno di percorsi prefissati e piuttosto stretti senza toccare i margini.

Praticamente il Tetris della nuova generazione: semplice tecnicamente, ma additivo e dotato di una ottima longevità; senza raggiungere il tempo di fruizione praticamente infinito del titolo russo riesce comunque a calamitare l'attenzione per diverse settimane, visti gli oltre 80 livelli disponibili, la modalità di sfida in doppio e il time attack.. Tecnicamente il gioco è nella media, senza deludere: la grafica è buona, pulita e con uno scrolling ottimo che non perde mai colpi; unica caratteristica veramente positiva i molti colori presenti sullo schermo. Il sonoro, dal canto suo, è senza infamia e senza lode: praticamente nessun effetto sonoro ma ottime musiche, che vi terranno certamente compagnia nelle lunghe sessioni di gioco. Ottima la risposta dei comandi (praticamente fondamentale visti i cunicoli strettessimi degli ultimi livelli) e il grado di sfida dei piccoli "indovinelli/tranelli" presenti (ad esempio spesso dovrete invertire il moto delle pale per poter passare in alcune zone, ma vi verranno proposti più mezzi del necessario). In definitiva un ottimo titolo, adatto a chi bada alla sostanza e cerca un degno erede della mitica cartuccia del Tetris. **Davide B.**

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITÀ	LONGEVITÀ
7	7	9	9

Bomberman Tournament

Prodotto da: **Activision**
Sviluppo: **Hudson**
Giocatori: **1-4**
Miglior caratteristica: **un bomberman portatile per più giocatori**
Peggior caratteristica: **combattimenti lenti**

Che cos'è?

Incrociate Pokemon e Zelda con l'azione bombarola della famosa serie sviluppata da Hudson, per ottenere Bomberman Tournament. Raccogliete e allenate i Karabon perché eseguano i vostri ordini, mentre voi preparate trappole esplosive per incauti nemici e per scoprire aree nascoste sotto gli ostacoli. In alternativa, se preferite maggiormente il gioco multiplayer, potete collegarvi ad un massimo di altri tre amici per distruggervi a vicenda su un'ampia scelta di schemi, dal classico bomberman vecchio stile, ad ambientazioni più futuristiche.

Activision è stata furba a chiamare questo gioco "Tournament" invece che "Adventure". I fan di bomberman più stagionati sanno già che il vero punto di forza del gioco è la modalità Battle. Ridurre in briciole i vostri amici è più divertente che mai, e il gioco trae il massimo beneficio offrendo la possibilità di giocare con gli amici con una sola cartuccia. Posizionate bombe, distruggete ostacoli e avversari, raccogliete più power-up che potete, non c'è un gioco più classico di questo! È anche disponibile l'opzione vendetta, dove i giocatori sconfitti possono sedersi ai bordi dello schermo e lanciare bombe ai sopravvissuti, divertentissimo. Sfortunatamente il gioco principale, la modalità avventura, non è altrettanto valida. Distruggere i cespugli con le bombe per procurarsi oggetti rallenta il ritmo del gioco (dovete aspettare qualche secondo perché le bombe esplodano). I combattimenti tra karabon, creature in stile Pokemon, sono rudimentali. Le tattiche vengono decise prima del combattimento (attacco/ difesa/speciale) e voi dovete limitarvi a guardare. È divertente sperimentare i diversi tipi di bombe, ma probabilmente finirete a usarne sempre e solo uno o due tipi. In conclusione, l'avventura è noiosa, ma il multiplayer vale la candela. **Chris**

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITÀ	LONGEVITÀ
7	5	5	7

Pelle dura?

Quanti danni riesce a sopportare il vostro GBA? Dopo essere morti 40 volte di fila affrontando il boss finale di Castelvania: Circle of the Moon, questa domanda si è improvvisamente materializzata nelle menti dello staff redazionale di EGM. Anche sapendo che questo avrebbe probabilmente causato il sacrificio di un GBA perfettamente funzionante, abbiamo deciso che era nostro dovere scoprire, cari lettori, quali sofferenze può subire la vostra console prima di aggiudicarsi un biglietto di sola andata per il cestino della spazzatura. Quindi, dopo aver accuratamente riposto il mio GBA nella sua custodia imbottita, ho afferrato la console di Davide Cavagnero dalla sua scrivania e ho collaudato il sistema in diverse situazioni quotidiane (e non cercate di farlo a casa):

CADUTA DA UN METRO E MEZZO: Sia su tappeto che su asfalto, il GBA ha riportato qualche graffio ma ha continuato a funzionare, nessun problema.

ACQUA: Abbiamo versato un bicchier d'acqua sul nostro GBA e abbiamo atteso 15 secondi prima di prendere uno straccio e asciugarlo. Wow! Vive ancora!

BRUCIATURE: Che succede se lasciate il GBA vicino al falò o se vostro padre lo usa come posacenere? A parte qualche bolla e un po' di plastica fusa, dopo 30 secondi di esposizione alla fiamma, la console non ha preso fuoco e ha continuato a funzionare bene.

CALPESTARE: Quando gli 88 chili del nostro caporedattore Lorenzo "Behemoth" Monticone si sono posati sul povero GBA, la console non ha fatto una piega.

CADUTA E SCIACQUO NEL GABINETTO: Dopo le code alla posta e i lunghi viaggi, questo è un altro dei posti per cui è stato pensato il GBA. Ma cosa succede quando il peggiore degli incubi si trasforma in realtà? Avete lasciato cadere la vostra console nei fetidi meandri della tazza. Abbiamo calzato i guanti di gomma e, dopo aver aspettato un intero giro di sciacquone, abbiamo afferrato il GBA scoprendo che funzionava ancora! Per cinque secondi! Il giorno successivo ha ancora dato qualche segno di vita prima di morire, ma tre giorni dopo è risorto come se niente fosse! Incredibile!

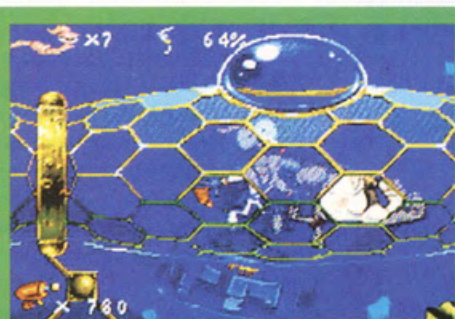
Cosa fare quando il vostro GBA si ritrova in una delle situazioni descritte? Provate a ordinare parti di ricambio da store.nintendo.com o chiamate la Ceppi Ratti, distributore italiano della console, al numero 0553024533.

***Un Game Boy Advance è stato maltrattato durante la realizzazione del presente articolo.**

Army Man Advance

Credevate che la serie Army Men sarebbe stata perfettamente a proprio agio sul GBA? Non è questo il caso. Nonostante la somiglianza con successi in 2D come i vecchi Commandos, Ikari Warriors e Front Line, AMA non riesce a raccogliere degnamente la loro eredità. Questo gioco aveva tutto il potenziale per essere un divertente shooter 2D e avrebbe potuto essere seguito da una marea di sequel ma, così com'è, ci auguriamo che 3DO cancelli questo engine e realizzi qualcosa di completamente nuovo per il prossimo titolo della serie.

Pitfall: The Mayan Adventure

Il primo vero Pitfall è ancora una parte importante della storia dei videogiochi, proprio come Pac-Man e Pole Position, ma la versione qui recensita risale ai tempi 16-bit del Genesis e del Super Nintendo. The Mayan Adventure era un gioco mediocre al debutto, cinque anni fa su Super NES e, sfortunatamente, il tempo non gli ha giovato, soprattutto per gli standard odierni. È praticamente ingiocabile: i livelli sono mal strutturati, i controlli imprecisi e i combattimenti contro i boss noiosi. Quel che è peggio è che la palette del gioco è molto scura e , su uno schermo non retroilluminato, questo si traduce in piattaforme quasi impossibili da individuare! I nemici hanno spesso lo stesso colore degli sfondi, quindi non è raro che spariscano dallo schermo. Perché sono caduto dalla corda? Perché un topo marrone ti ha morso, non l'hai visto? Come se non fosse abbastanza, gli sviluppatori hanno scelto di non implementare un sistema di password, quindi dovrete giocare a questa schifezza tutto d'un fiato. Questo prodotto si redime solo offrendo la possibilità di sbloccare il Pitfall originale e giocarci.

Earthworm Jim

In qualità di megafan di EWJ (il primo episodio, s'intende), il pensiero di stringere tra le mani una versione per GBA mi ha fatto venire la pelle d'oca, peccato che non sia quello che mi aspettavo. Anche se la grafica è azzeccatissima, i movimenti e i controlli sono veramente inadeguati. L'animazione del vecchio Jim è scattosa, cosa che diventa particolarmente fastidiosa quando cercate di sparare a raffica su una vasta area. L'altro problema è la frusta, che è diventata supersensibile. Conversione scarsa assai.

Top Gear GT Championship

Questo gioco sta lentamente perdendosi. Non che sia brutto o povero, ma rimane troppo nella media. Gli sfondi statici ricordano quelli del vecchio Atari, in grado di mostrare solo simulazioni, senza esplorare la potenza del nuovo software, come invece fa benissimo F-Zero per GBA. I comandi sono tollerabili, ma se vi capita di uscire dalla pista per qualche motivo, farete una gran fatica a rimettervi in strada e a riprendere velocità. L'ampia scelta di vetture e di configurazioni é piacevole, come la presenza di tracciati Jap originali.

Iridion 3D

Fatevi un favore, prima di accendere il gioco: prendete un pezzo di scotch e bloccate il pulsante di fuoco. Iridion è uno di quegli sparatutto senza cervello dove dovete sparare, sparare e sparare. Tutto il resto é superfluo. Non esiste una curva di apprendimento, con la difficoltà disposta un po' a casaccio. Bisogna però ammettere che la grafica di questo gioco è strepitosa! L'engine 3D di Iridion é una spettacolare dimostrazione di ciò che può fare il GBA.

Magical Vacation

Questo nuovo "Communication RPG" ci arriva dall'esordiente Brownie Brown, una compagnia di sviluppo, fondata da Nintendo, ma che annovera alcuni fuoriusciti da Square. Si sa poco del gioco, a parte che si tratta di un RPG in 2D, in grado di supportare il cavo di collegamento. I personaggi sembrano gli stessi di un vecchio classico RPG, a metà tra il multiplayer e l'action, tale "Secret of Mana". Se la grafica sarà la stessa, abbiamo già la pelle d'oca.

Final Fight One

Il picchiaduro a scorrimento orizzontale, che vanta milioni di imitazioni, diventa portatile in questa notevole versione, molto fedele all'arcade originale. Non l'avete mai sentito? Impersonate uno dei tre caratteri, ciascuno dotato di caratteristiche personali, alla ricerca di una ragazza rapita; per strada v'imbatterete in cibo e armi, e, nel frattempo, potrete fracassare le ossa a tutto quello che si muove. Il link per i due giocatori è incluso, Capcom cambierà le cattive donne in cattivi uomini, come ha fatto nella versione politically correct per Super Nes?

Super Street Fighter II

I picchiaduro portatili hanno la stessa strategia e lo stesso fascino della morra cinese. Sembra che le cose siano destinate a cambiare, questo settembre. I fan del gioco arcade noteranno diversi sfondi, effetti e anche qualche rallentamento. Rimane il fatto che la versione iniziale di SSFII è di gran lunga il miglior picchiaduro portatile mai visto prima. Il gioco linkato è, ovviamente, possibile. Come si fa a gestire 6 attacchi con 4 tasti? Semplice: fatta una mossa, passate velocemente alla successiva.

Mega Man Battle Network

L'ultima versione del gioco è sostanzialmente diversa da quello che i fan del Bombardiere Blu conoscono. Questo è un incrocio tra un action e un RPG, con una visuale isometrica dall'alto, e battaglie a turni. Si, proprio a turni! Un malvagio virus sta distruggendo il mondo virtuale ed è tempo per Mega Man (una personalità virtuale da cucciolo preprogrammata) di infiltrarsi nella rete, per porre fine alla minaccia. Sarà Capcom a garantire al GBA una serie di titoli di MM più tradizionali.

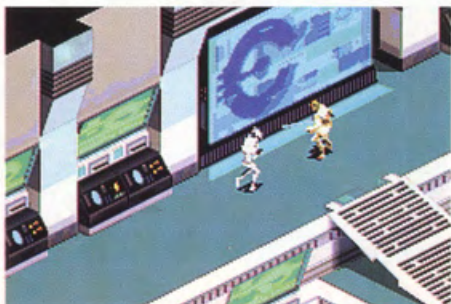
Mario Kart Advance

A noi tutti piace Konami Krazy Racers, ma non aspettiamo altro che il nuovo gioco di corse con Kart di Nintendo. Mostrato per la prima volta allo Spaceworld nell'agosto 2000 in Giappone, e poi anche al Tokyo Show lo scorso marzo, è bel po' che MKA è in lavorazione. Secondo Nintendo è in fase di conclusione: speriamo di vederlo quest'estate, o, al limite, all'inizio dell'autunno. Questo gioco è stato pensato come un incrocio tra le due precedenti versioni di Mario Kart, con tracciati 2D, presi dalla vecchia versione per Super Nes, ma con le armi e i personaggi (e il loro disegno renderizzati) provenienti dal N64. In più c'è anche la caratteristica tanto apprezzata: lo schermo diviso in quattro per altrettanti giocatori. A differenza di Krazy Racers, potrete usare una versione limitata del gioco con una sola cartuccia e quattro GBA collegati. Con quattro cartucce invece il gioco é interamente utilizzabile... Da brividi!

Mat Hoffman's Pro BMX

Questo gioco non proviene dal responsabile di Tony Hawk per GBA, ma il titolo portatile Activision, previsto per l'autunno, è altrettanto ambizioso. Hotgen Studio, responsabile dello sviluppo, ha messo dentro a questo gioco lo stesso sporco, i tracciati e le strade del circuito pro. Aspettatevi gli stessi trucchi della versione PS, mentre la struttura del gioco sarà molto simile a quello di Tony Hawk per GBA. Activision afferma che il gioco prevede la modalità multiplayer con gli avversari guidati dall'IA.

X-Men: Reign of Apocalypse

Rogue, Wolverine, Tempesta e Ciclope diventano dei personaggi giocabili per questo picchiaduro per GBA di Activision, pericolosamente simile al vecchio gioco arcade degli X-Men. Prendendo spunto da giochi come Final Fight, gli sviluppatori del gioco sperano che l'azione, con il classico scorrimento orizzontale, possa incontrare molte richieste negli utenti del nuovo prodotto Nintendo. Oltre alla storia, X-Men prevede anche una modalità di gioco, uno contro uno, molto semplice, per due GBA connessi insieme. Aspettatevi tonnellate di cammei da parte dei vostri personaggi preferiti. In uscita in autunno.

Star Wars: Jedi Power Battles

Se non siete ancora stufi di ridurre in mille pezzi i Battle Droids, allora quest'ennesima versione di Episode I merita un'occhiata. Potrete impersonare Mace Windu, Qui-Con Jin o Obi-Wan (come opzione c'è il gioco a due simultaneo), e dovrete farvi strada attraverso 10 livelli, dal palazzo di Naboo fino alla Nave di Controllo dei druidi. Molta azione è immediata, anche se ci sono segreti da scoprire e anche un paio di veicoli da guidare. A settembre.

Spider-Man: Mysterio's Menace

Pensavate mica che il vostro caro Uomo Ragno avrebbe mancato l'uscita sul GameBoy Advance? No, vero? Infatti, l'arrampicatore di muri promette molte sorprese, in questo titolo, prese direttamente dalla vecchia realizzazione per PSX, tra cui anche molti extra da trovare. Mysterio entra in scena come un super criminale, deciso a sbarazzarsi dello spara ragnatele una volta per tutte. Nonostante siano molti i titoli GBA di Activision privi d'interesse (primo fra tutti: Tony Hawk), siamo pronti a scommettere su questo titolo che farà faville in autunno.

Breath of Fire I

Nell'attesa che Square importi Final Fantasy su GBA, dovrete cercare altre fonti per placare la vostra sete di RPG, e potreste trovare giochi molto più brutti di questo titolo Capcom, in arrivo direttamente dal SuperNes. Per chi ancora non lo sapesse, BOFI è un gioco di ruolo che vi permette di impersonare la parte di Ryu, l'ultimo membro di un clan di uomini in grado di trasformarsi in draghi, durante la battaglia. Viaggerete attraverso molti continenti, costruendovi attorno un party di ruvidi avventurieri, e pescherete molto, non stiamo scherzando. A settembre.

Klonoa: Empire of Dreams

L'incrocio tra un coniglio, un gatto e chi sa cos'altro di Namco, sta per arrivare sul GBA. È qualcosa di più della versione, a scorrimento laterale e fantastica, uscita all'inizio sulla PSX, perché riesce ad includere oltre quaranta livelli di violenza, tra cui alcune sequenze già presenti nella recente versione per PS2. Di fronte ad ogni mostro, potrete scegliere se sconfiggerlo con l'azione o con la risoluzione di un puzzle, in più c'è anche la possibilità di vedere il replay.

Potenza pura

I ragazzi di EGM USA hanno messo alla prova un po' di batterie alcaline, giusto per capire quanto velocemente il GBA succhia pile non sempre proprio economiche. Risultato: le celebri Duracell ci fanno veramente una magra figura, essendo tra le più costose e le meno durevoli, con la loro performance intorno alle 17 ore. Sembrano invece ben spesi i soldi delle Energizer, che nella versione Titanium, la più cara, vincono il premio per la maggior resistenza, con 19 ore e mezza di durata. Altre marche, a noi ignote, si situano intorno alle 18 ore, in pratica relegando le mitiche pile dell'orsetto che non si fermava mai in fondo alla graduatoria. L'orsetto si era evidentemente già preso il meglio...

Golden Sun

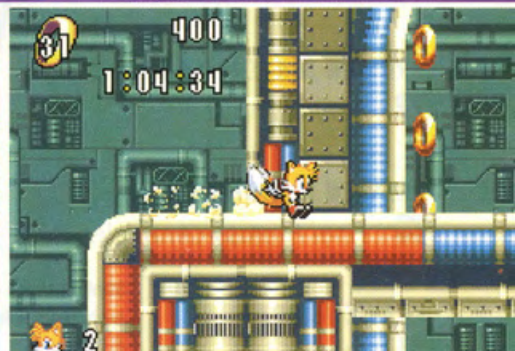
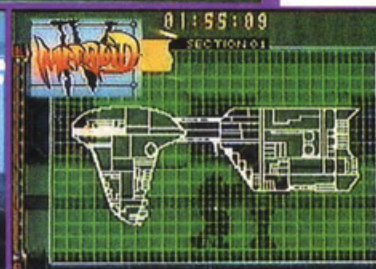
Camelot, il creatore di Mario Golf, Mario Tennis e Shining Force, ha lavorato con Nintendo per portare il primo RPG su GBA. Grazie alla spettacolare grafica 2D, e alla pseudo-grafica 3D per le scene di combattimento, Golden Sun è uno dei giochi per GBA della grafica più impressionante. La storia può sembrare scontata, ma, con la colonna sonora e l'inclinazione di Camelot per l' RPG, questo titolo si annuncia caldo.

GAME BOY ADVANCE LE ULTIME DALL'E3

Dopo tanto parlare, il GBA ha avuto un ruolo minore all'E3, relegato ai margini da tutto il battage sulle console "grosse". Ed é un peccato, considerando qualità e quantità dei titoli proposti. Nintendo ha fatto vedere diverse cose buone, sia con titoli giocabili sia con video e altre demo. I quattro titoli GBA di Rare sono proposti a fondo pagina: da notare che Diddy Kong Pilot utilizza la tecnologia "tilt" resa famosa da Kirby Tilt 'n' Tumble. I giochi delle terze parti includevano il debutto di Sonic su GBA e anche un titolo tratto da Harry Potter

METROID IV

Pubblicato da: Nintendo
Sviluppo: Nintendo
Data di uscita USA: da destinarsi

Allo stand Nintendo era possibile assistere a immagini tratte dal gioco, ma non per il sistema che tutti avremmo voluto. Beh, dai, diamo il benvenuto a un nuovo Metroid 2D. L'inizio del demo ha stupito tutti mostrando Samus che si unisce con un Metroid e la sua armatura diventa organica. Ci chiediamo se questo sia solo un elemento della trama o se si traduca in nuovi poteri o abilità da sfruttare.
Sembra inoltre che questa nuova avventura si svolga su una nave spaziale gigante, e l'onnipresente cronometro in cima allo schermo ci fa sospettare che tutta l'azione abbia un limite di tempo. Forse l'astronave è impostata per autodistruggersi o schiantarsi? Per il resto, Samus è praticamente identica alla sua controparte su SNES: ruota, spara raggi laser dalle braccia e corre sui muri con le esplosioni che la rincorrono. Gli sfondi erano scarni a questo punto dello sviluppo, ma questo è lo stesso motivo per il quale non è ancora possibile provare il gioco: è troppo presto.
Dato che la versione per GBA è sviluppata internamente da Nintendo a cura di molti veterani della serie, non ci preoccupiamo più di tanto.

WARIO LAND 4

Pubblicato da: Nintendo
Sviluppo: NIntendo
Data di uscita USA: novembre 2001

Wario 4 è un gioco a scorrimento laterale, dalla struttura simile alle precedenti versioni, ma con una grafica migliore e con una novità: Wario non è più invincibile. Dovrete raccogliere pezzi di cuore per recuperare la vita, mentre i tesori saranno utili per scambiare le armi più adatte ai tipi di mostri che dovrete affrontare.

ADVANCE WARS

Pubblicato da: Nintendo **Sviluppo:** Intelligent Systems
Data di uscita: Settembre 2001

Tratto da una serie popolare in Giappone, AW è un gioco di sottile strategia militare e può essere giocato da quattro giocatori in contemporanea, connessi attraverso il Link Cable del GBC. Sebbene dobbiate ancora fare i conti con i problemi della strategia tradizionale, quali disporre al meglio le truppe, scegliere il terreno, le armi e le razioni adatte, il gioco è molto intuitivo e divertente da giocare.

SONIC THE HEDGEHOG ADVANCE

Pubblicato da: Sega **Sviluppo:** Dimps
Data di uscita: Novembre 2001

Yuji Naka dice che quest'ultima versione portatile di Sonic ritorna alle origini della serie. Ma il piccolo fulmine blu non dovrà solo affrontare robot e superare ostacoli, troverà anche molti puzzle da risolvere. Può anche sfruttare le rotaie dei tram come in Sonic Adventure 2.

DONKEY KONG COCONUT CRACKERS

DIDDY KONG PILOT

BANJO-KAZOOIE: GRUNTY'S REVENGE

SABREWOLF

Preview

Questo Mese...

Studio grafico per la protagonista femminile di Airblade

Marcel Desailly, con la maglia della nazionale, da This is Footbal. E'un'immagine del gioco!

Il record in negativo di preview (soltanto 16)di questo mese è, come avete già potuto vedere, assolutamente falso. Il mega speciale E3, infatti, contiene tante e tali anticipazioni da soddisfare qualunque tipo di palato, compreso, crediamo, quello fine dei lettori di EGM.
Nel frattempo è soprattutto Sony a solleticcare l'interesse per alcuni titoli in uscita nella prossima stagione: le preview di pagina 69 e 70 sono lì a dimostrarlo: siamo piuttosto curiosi, qui in redazione di dare un'occhiata approfondita a This is Football, anche se i pochi screenshot arrivati ci mostrano un atteggiamento un tantino anglocentrico... Beckam, Cole, addirittura Seaman, qualche francese di passaggio e poi basta. Vedremo che cos ci porterà la fine del 2001, e questo vale anche per World Rally Championship e Airblade, che in quanto a grafica sembrano sapere il fatto loro.
Il resto è attesa, tra la sbornia post E3 e la stagione 2001-2002. Si salutano due piattaforme, Dreamcast e Nintendo 64, mentre altre due hanno cominciato a fare i bagagli: Gameboy Color e PSOne, anche se hanno iniziato a perdere il favore mediatico, sanno ancora tirare fuori prodotti di assoluto livello, come dimostra questo numero e come farà anche il prossimo (ricordate la bella preview di Ralph il Lupo?).
Be', è ora di chiudere, anche per le preview si prospetta un mese di attesa prima di una nuova, intensa, stagione.

TOP 5 Preview - (Compreso l'E3)	
1. **Final Fantasy X**	**Playstation 2**
2. **Oddworld: Munch's Oddysee**	**Xbox**
3. **Luigi's Mansion**	**GameCube**
4. **Phantasy Star Online**	**GameCube**
5. **Shenmue 2**	**Dreamcast**

James Bond in Agent Under Fire

Invece di basare il proprio sparatutto in prima persona su un film mediocre, celebre solo per il fatto di aver mostrato Denise Richards in mini gonna e maglietta attillata, Electronic Arts ha abbandonato sia The World Is Not Enough, sia 007 Racing per lanciare Bond in un'avventura completamente nuova prevista in America per quest'autunno.

In questa nuova incarnazione, 007 deve sconfiggere Malprave, un "perfido genio criminale" che sta combinandone delle belle con il suo esercito di cloni. Questa potrebbe essere la prima volta che un videogioco abbia un buon motivo per contenere centinaia di cattivoni tutti uguali, ma la cosa che più ci impressiona è il fatto che contenga anche sequenze di guida. Il team che ha realizzato Need for Speed è stato incaricato di mettere Bond su quattro ruote, quindi i livelli di combattimento tra auto dovrebbero essere interessanti e forse persino un po' realistici. Gli inseguimenti rappresentano circa un terzo dell'azione complessiva di gioco, mentre la storia si evolverà attraverso eventi durante il gioco, in stile Half-Life e Red Faction. Se il risultato sarà altrettanto stupefacente è tutto da vedere, tuttavia questo gioco ha rosee prospettive, molto migliori, almeno, di quelle degli ultimi due film di 007.

Finalmente Bond usa le sue tecniche da spia sopraffina per qualcosa di pratico. Come... fare il guardone (a sinistra). Provate a immaginare il suo disappunto quando si accorge scopre che è Q in incognito, doppiato dall'attore John Cleese. A proposito, Brosnan non reciterà la parte di Bond.

Time Crisis 2

I fan dei giochi di Namco per light-gun dovrebbero felicitarsi della notizia che vede Time Crisis 2, sequel del celebre gioco da bar di cui si erano perse le tracce, in procinto di atterrare su PS2 (anche se la data di uscita non è ancora stata resa nota).

TC2 sarà corredato di livelli nuovi di pacca e modalità realizzate apposta per PS2, sarà inoltre compatibile con la GunCon della PS1 e con la nuova GunCon 2 di prossima uscita.

Emulando l'azione a doppio monitor dell'originale, TC2 offre una modalità per due giocatori in split screen e una modalità iLink che consente di collegare due Playstation 2 ad altrettanti televisori. Se vi sentite veramente dei ganzissimi potete addirittura blastare i cattivoni usando da soli entrambe le pistole in stile John Woo.

Cosa volete di più?

Vampire Night

WOW Entertainment di Sega e Namco uniscono le forze per realizzare questo gioco per light-gun basato sul mondo vampiresco. Previsto Playstation 2, VN offrirà azione di gioco per due giocatori, sei livelli e altre speciali caratteristiche.

GLI AMERICANI E LA VITA PASTORALE

Ci deve essere qualcosa nella pastorizia che rende l'uomo più vicino alla natura, al cosmo o ai maiali. Non c'è esempio migliore della vittoria di Babe del Golden Globe come miglior film del 1995, e della sua schiera di nomination all'Oscar. chi potrebbe dimenticare quel piccolo maiale con il suo ciuffo di capelli marroni e le sue incredibili abilità di pastorizia? E' veramente un fenomeno culturale questo sogno di tutti di diventare pastori...

Thunder Strike: Operation Phoenix

Vi ricordate la vecchia serie Thunder Strike di SEGA che fece la sua comparsa nel primo periodo Saturn e PS1? Core ed Eidos la ripropongono per PS2 questo settembre e sembra più interessante che mai. Pilotate un elicottero da combattimento per affrontare una serie di missioni in territorio ostile. Per distruggere tutti i bersagli a terra e in volo, il vostro elicottero è equipaggiato con ogni sorta di ben di Dio: da armi di precisione a missili teleguidati. Nella fattispecie, i missili sono veramente fighi, li guidate dritti sul bersaglio e, quando esplodono, il vostro monitor si oscura per un attimo, molto CNN. Attendiamo il gioco con impazienza.

Stretch Panic

Il team treasure è sempre stato celebre per gli originali giochi realizzati, ma la loro ultima produzione è alquanto strana, persino per i loro standard. Vestite i panni di una ragazzina chiamata Linda. L'unica singolarità è che avrete il controllo anche sulla sua sciarpa, che utilizzerete per afferrare gli oggetti. In alcuni livelli dovrete persino afferrare le grandi tette dei nemici per sconfiggerli (avete letto bene).

Il gioco uscirà in America a giugno.

World rally Championship

Questo gioco si preannuncia come una pietra miliare dei giochi di rally, promettendo lo sfruttamento al massimo della PS2. Il motore della console Sony dovrà fronteggiare le ricostruzioni grafiche dei dettagli in tempo reale. Ogni singolo frammento grafico non è stato lasciato al caso, e anche il fango appare molto realistico. Dal punto di vista della struttura, il gioco appare molto solido e coinvolgente. La modalità torneo, legata alle 14 tappe ufficiali del campionato mondiale rally, prevede un'attenta presentazione dei percorsi più famosi. I costruttori in lizza, per l'anno 2001, sono sette: avrete la possibilità di salire a bordo di vetture di serie, come la Mitsubishi Lancer, la Subaru Impreza, la Ford Focus o la Peugeot 206. Ma la scelta più stimolante riguarda la carriera da pilota: potrete scegliere se dare la scalata al titolo come debuttanti, o impersonare uno dei grandi campioni di questo sport. La lista, in questo caso, è molto ampia: dal quattro volte campione Makkinen fino al famoso Colin McRae, da Carlos Sainz fino alla vecchia gloria, Kankkunen.

This is football 2001

All'E3, fra le tantissime novità, è stato presentato questo nuovo gioco di calcio per PS2. Il lancio in America è previsto per l'autunno, ma già si respira aria di grande attesa. Registriamo un'impressionante e ossessiva ricerca dei dettagli esterni del gioco (uno dei pochissimi punti deboli di ISS). I cori, i colori delle bandiere e, addirittura, i cori dei tifosi sono stati studiati per essere vicini alla massima aderenza. Non hanno tralasciato nulla: sono previste anche differenti coreografie per gli stadi, mentre, andando a giocare in trasferta, l'ostilità dei tifosi sarà facilmente riscontrabile. Dal punto di vista della giocailità, TIF 2001 offre il consueto menu di ogni rispettabile gioco di calcio. Il Team SoHo garantisce inoltre la massima impressione di realtà, per quello che concerne volti ed espressioni di quasi 250 giocatori. La grafica è l'arma in più di questo gioco che andrà ad affollare il vasto parco dei prodotti del genere, alla ricerca di un posto di rilievo.

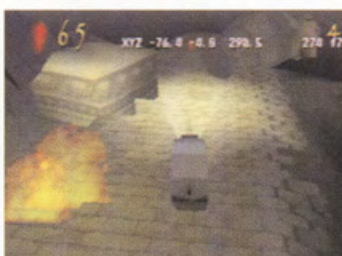
MOTION CAPTURE

Avanzate tecniche di motion capture sono state utilizzate per simulare il comportamento dei due protagonisti di Air Blade. Sotto potete vedere lo studio specializzato mentre uno skater compie le sue evoluzioni.

Air blade

Questo gioco nasce come una scommessa: scordatevi le onde o il volante: da oggi, si vola! Potrete guidare un potente Hoverboard, più forte della gravità stessa. L'AirBlade è docile da pilotare, ma attenzione: questo non significa, nella maniera assoluta, che sia facile da guidare. Per raggiungere la corretta padronanza del mezzo, e per compiere le straordinarie evoluzioni che è in grado di fare, sarà necessaria la pratica di qualche sessione di gioco. Lo sfondo ai vostri numeri è dettagliato, e totalmente interattivo, per garantire prestazioni e rese visive sconosciute ai restanti giochi di hoverboard. La scena parte nell'ambito metropolitano, per poi spostarsi. Il gioco si distingue anche per l'attenzione alla trama. Airblade è articolato su missioni, che Ethan, il vostro protagonista, dovrà affrontare per aiutare il suo amico fraterno, tenuto in ostaggio dal cattivo di turno. L'uscita è prevista per la fine dell'anno, se non direttamente per il 2002.

Atlantis

Puntuale come al solito, sta per uscire nelle nostre sale cinematografiche il nuovo film Disney. Il lancio di questo gioco su PSX affiancherà, in contemporanea, il lungometraggio ambientato nel Continente Perduto. Da quello che abbiamo potuto vedere, si tratta di un'adventure in 3D, condito da inserti di action. Seguirete le orme della spedizione diretta alla scoperta della civiltà atlantidea, affrontando mostri marini terrificanti, giungendo a scontrarvi contro il Leviatano, il signore degli abissi. Controllando i 5 avventurieri, potrete sviluppare, non uno, ma ben cinque carriere diverse. Dovrete trovare un alleato: sarà Kida, la principessa del mondo sommerso. La grafica è interamente in 3D, con gli ambienti totalmente interattivi e studiati nel minimo dettaglio. Il gioco prevede anche una discreta quantità di puzzle da risolvere e spezzoni di filmati prerenderizzati, in piena tradizione Disney. Il gioco uscirà con il film, come detto, a settembre.

PREVIEW

Phantasy Star Online V.2

Prodotto da: Sega
Sviluppo: Sonic Team
Giocatori: 1-4
Genere: RPG
Avanzamento: 75%
Lancio: Estate 2001
Web Address: www.sega.com
www.sonicteam.com

Il buono: Nuovi mostri, nuovi oggetti, nuovi sottogiochi.

Il brutto: Nessun ambiente nuovo per il multiplayer standard.

Il cattivo: Le migliaia di fan di PSO che sono rimasti a piedi mentre Sega aggiornava i propri server per la versione 2.

Stanchi di girarvi i pollici o fare cybersesso di gruppo nelle lobby di POS? Le nuove lobby di PSO2 vi permettono di passare il tempo tirando due calci a un pallone...

Le nuove bestie di questo numero 2 sono per lo più variazioni dei mostri del gioco originale. Immaginatevi una specie di chirurgia estetica per mostri...

SOTTOGIOCHI

Fuoco Amico

Troverete due modalità di gioco in PSO V2, ognuna delle quali deve essere giocata con strategie diverse. La prima si chiama Battle Mode, nella quale seguite gli altri giocatori nei labirintici livelli dell'astronave e del tempio e li attaccate in stile deathmatch o li colpite con trappole tipo gelo, rallentamento o confusione. La seconda si chiama Challenge Mode e funziona come una prova di resistenza. Quattro giocatori affrontano i mondi con un numero di oggetti limitato e intrappolati in un certo livello. Se cadete in battaglia, non tornerete alla città ma vedrete una pietra tombale con sopra incise le vostre ultime parole in chat. La posizione della lapide viene salvata, così potrete vedere fin dove siete arrivati la prossima volta che giocate.

Forse questa storia vi suonerà familiare: "Stavo camminando per la strada quando una folata di vento ha prodotto un suono identico a quello dell'urlo di morte del mostro Booma di Phantasy Star Online", dice Christian Lozzi, un lettore di EGM americano di Providence, "mi sono fermato e ho iniziato a guardarmi intorno spaventato. Sapevo che forse stavo giocando un po' troppo". Non preoccuparti Chris, è successo anche a noi e proprio adesso Sega stima che più di 235.000 giocatori di tutto il mondo hanno trovato il bug PSO. In qualsiasi momento sono connessi più di 26.000 giocatori, che curano le loro armi con affetto paterno, e si scambiano oggetti rari con altri giocatori con gli occhi arrossati come i loro. Ecco le buone notizie: il team Sonic sta preparando un aggiornamento di PSO proprio prima che l'interesse per il gioco possa iniziare a svanire. Battezzato Phantasy Star Online Version 2, questo disco stand-alone (non avrete bisogno dell'originale per giocarlo, anche se potrete trasferire il vostro personaggio) uscirà in Giappone il 31 maggio, il lancio americano è appena stato confermato, manca solo la data. Lungi dall'essere un vero sequel, PSO versione 2 offre un sacco di extra, bug fix e bizzarri sottogiochi, piuttosto che una vera nuova esperienza. Vengono offerte cinque grandi lobby per i principianti e un nuovo livello di difficoltà "Ultimate"; sarete finalmente in grado di sfondare la barriera del 100° livello e progredire verso le cifre a doppio zero. Saranno disponibili due nuove ambientazioni, un'astronave e un tempio, ma sarà possibile accedervi solo in modalità Battle (vedere il box), non saranno disponibili per le normali partite in multiplayer. Una volta salvato il personaggio in PSO V.2 sarà impossibile riutilizzarlo nel gioco originale (anche se potete giocarlo con la Versione 1, l'unico problema è che i personaggi non possono seguirvi nelle nuove lobby o nelle aree nuove).
Non è un dramma, tuttavia, poiché "PSO2 offre tutto quello che trovavate in PSO1", ha dichiarato Yuji Naka, di Sonic Team, sulle pagine del periodico giapponese Weekly Famitsu, "la frequenza di certi oggetti, la curva di apprendimento del Mag, sono quasi le stesse." Incontrerete diversi nuovi mostri, leggermente modificati rispetto agli originali e ci saranno anche un mucchio di oggetti nuovi da scoprire. Ci sono inoltre altre novità nella categoria delle "rifiniture". Sono stati corretti alcuni bug e sarete finalmente in grado di personalizzare l'icona della chat. Tuttavia non saranno presenti nuovi modelli di personaggio, sarà possibile cambiare unicamente il colore del vestito e dei capelli dei vostri eroi. Ci sono altre modifiche che Naka sta preparando ma saranno distribuite unicamente su Internet se i giocatori ne faranno richiesta. "Al momento i mostri possono attaccare solo dentro le stanze", ha detto Naka al Famitsu, "ma possiamo cambiarlo in seguito, a seconda delle reazioni dei giocatori. Inquietante, vero?" Non così inquietante come un fan di PSO che si è perso la patch.

PREVIEW

Animal Forest

Prodotto da: Nintendo

Sviluppo: Nintendo

Giocatori: 1

Genere: Communication Game

Lancio: Giugno (Giappone)

Web Address: www.nintendo.com

Il buono: Grafica carina, giocabilità accattivante.

Il brutto: Nessun boss, niente sangue, pochissima azione (ma è poi così male?).

Il cattivo: La vostra faccia dopo che è stata punta da uno sciame di api furiose. Ouch!

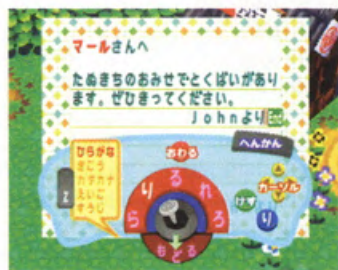
Così come le stagioni cambiano nel mondo reale, succede in Animal Forest.

Ci sono tonnellate di oggetti diversi che si possono usare per decorare la propria stanza.

Il 14 aprile Nintendo ha lanciato un nuovo bizzarro gioco per N64 chiamato Doubutsu no Mori (Animal Forest), uno dei titoli più originali e innovativi che abbiano mai calcato il nostro amato scatolotto nero. Invece di pistole sparanti, macchine sfuggenti o salvataggi di mondi X da malvagi Y, il protagonista di AF vive per le cose semplici: curare i giardini, pescare nei laghi, lavorare part-time e, ovviamente, giocare ai videogame (vedi box).

Animal Forest non somiglia a nulla a cui abbiate giocato prima. Sfrutta una visuale dall'alto, una specie di evoluzione 3D di Zelda per SNES. Il gioco è una specie di RPG ma, in realtà, è qualcosa di totalmente diverso. Animal Forest è quello che Nintendo chiama un "Communication game". L'intero gioco si svolge in un villaggio e non ce ne sono due identici. Quindi chiunque acquisti il gioco ha la propria città in cui vivere, con il proprio layout, i propri personaggi e persino i propri frutti e insetti. Nel villaggio si muovono quattro giocatori (quindi ci sono quattro posizioni di salvataggio in ogni cartuccia), per visitare i villaggi degli altri giocatori salvate i vostri dati su un Controller Pak e usatelo con la loro cartuccia.

Beh, allora che si fa esattamente in questi villaggi? Più o meno tutto quello che volete: potete pescare, giocare, ascoltare la musica, scavare un tesoro, raccogliere insetti, abbattere alberi, costruire una serra o un giardino, trovare un lavoretto, inviare e ricevere lettere, affiggere messaggi sulla bacheca cittadina, decorare la vostra casa con centinaia di mobili diversi... potete persino giocare in borsa! Ci sono inoltre moltissimi eventi sincronizzati all'orologio incorporato del gioco. Se iniziate a giocare alle 10 di mattina del 15 maggio, allora questa sarà anche l'ora del mondo del gioco. L'ambiente cambia con il passare delle stagioni, ci sono fiere e vacanze e così via. Accade spesso che succedano delle cose mentre non state giocando, è una buona idea controllare spesso. Abbiamo solo descritto la superficie di Animal forest e lo spazio è già finito. Questo è uno dei giochi più singolari degli ultimi tempi e, anche se non adatto a tutti, vanta un fascino innegabile che non può essere ignorato. Secondo il produttore del gioco Takashi Tezuka è già in lavorazione la versione americana, ciò significa che ci sono buone possibilità che questo titolo arrivi presto in Europa.

–John Ricciardi

Ci sono, letteralmente, dozzine di cose da fare nel proprio villaggio, e in più si può usare un controller Pak per esplorare il villaggio di qualcun altro!

COMPUTER IN FAMIGLIA

NES sul N64

Proprio come voi e me, i padri di Animal Forest sono grandi appassionati di videogiochi. La loro console preferita? Il Famicom (il Nintendo a 8 bit giapponese). Ci sono moltissimi titoli Famicom nascosti che potete recuperare e giocare a casa vostra. Se ci andate sopra e premete A, potete provare il gioco vero e proprio sul vostro N64! Per adesso abbiamo scoperto sette classici: Balloon Fight, Clu Clu Land, Donkey Kong, Donkey Kong Jr. Math, Golf, Pinball e Tennis.

PREVIEW

CURIOSITA': COME SARA' LA COPERTINA?

Vi chiedete quale sarà l'aspetto della scatola quando arriverà nei negozi in modo da aggiudicarvela appena tocca gli scaffali? Beh, eccola qui. Realizzata con gusto, è piacevole vedere FFIV e CT coesistere armoniosamente sulla stessa copertina in un design pulito ed efficace.

Final Fantasy Chronicles

Prodotto da: Square EA
Sviluppo: Square
Giocatori: 1-2
Genere: RPG
Avanzamento: 75%
Lancio: Luglio 2000 (USA)
Provate anche Super NES
Web Address: www.squaresoft.com
Il buono: Finalmente FFIV e Chrono Trigger!
Il brutto: La grafica a 8 bit
Il cattivo: Ancora nessun segno di Tobal 2.

Ricordate questa scena di Chrono Trigger? Bene, se non ve la ricordate, presto la potrete vedere per conto vostro!

Nonostante non sia in effetti una parte di Final Fantasy Legacy, c'è molto su cui lamentarsi in Chrono Trigger?

I fan di Giochi di Ruolo saranno felici quando, quest'estate, Square riproporrà sul mercato due degli RPG più richiesti e apprezzati di tutti i tempi in una conveniente compilation conosciuta come Final Fantasy Chronicles. Il titolo contiene sia Final Fantasy IV, sia Chrono Trigger. I collezionisti non dovranno più frantumare i loro salvadanai per aggiudicarsi queste perle cercandole affannosamente su eBay. Potranno invece accaparrarsi questi due classici e godersi anche tutti i vari aggiornamenti che rendono FFC imperdibile.

Iniziando con FFIV, che introdusse l'Active Time Battle (ATB), quest'ultima versione include elementi narrativi che furono omessi quando il gioco uscì per SNES. Square ha aggiunto nuove sequenze in computer grafica per dar vita alla storia e un'opzione per muoversi più velocemente dentro dungeon e città. Una semplice modalità per due giocatori consentirà, beh, a due giocatori di affrontare le battaglie insieme.

Figlio di uno sforzo collettivo che ha coinvolto Akira Toriyama (Dragon Ball Z), Hironoby Sakaguchi (Final Fantasy) e Yuji Horii (Dragon Quest), Chrono Trigger è considerato da molti il miglior GDR mai scritto. Con l'aggiornamento per Playstation, Square ha aggiunto nuove sequenze animate che portano in vita i personaggi di Akira Toriyama. Chrono Trigger vanta inoltre una nuova modalità "teatro", un "music box" e una galleria di immagini. Entrambi i giochi hanno inoltre subito un restyling per quanto riguarda la traduzione, il 90% del copione è stato infatti ritoccato dal team interno di localizzazione di EA, già responsabile per l'eccellente lavoro svolto con FFIX.

Entrambi i giochi sarebbero già un'ottima aggiunta a una collezione di RPG venduti separatamente, la confezione doppia a prezzo singolo è veramente una manna dal cielo. L'ottima giocabilità originale unita ai moderni miglioramenti rappresenta un must per qualsiasi appassionato di giochi di ruolo. Godetevi i frutti dell'era trascorsa.

BIRD STUDIOS

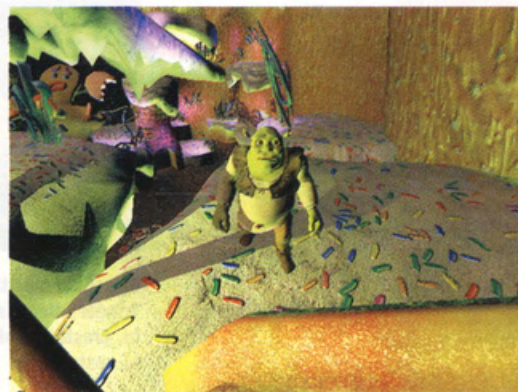
Toriyama

Un contributo chiave all'apprezzatissimo Chrono Trigger è stato dato da Akira Toriyama, illustratore e cartoonist del celebre cartone animato e manga Dragon Ball. In qualità di fondatore dei Bird Studios, Toriyama-san è anche il responsabile di altre creazioni di successo, come Dr. Slump e Arale, Cashman e più recentemente Sand Land. Il suo primo progetto per Square è stato Chrono Trigger, ma ha anche lavorato al design dei personaggi in Tobal 1 e 2. Stranamente né Toriyama, né Yuji Horii (autore degli scenari di CT), hanno lavorato al sequel per Playstation Chrono Cross, ma entrambi hanno preferito occuparsi del gioco best-seller in Giappone Dragon Quest VII.

PREVIEW GALLERY

Shrek

Shrek, il film di animazione di prossima uscita realizzato in computer-grafica da DreamWorks SKG (gli stessi di Z la formica), dovrebbe uscire per Xbox il prossimo autunno con l'etichetta TDK Interactive. Shrek (un grosso orco ciccione) deve aiutare un'orda di personaggi fantastici in esilio a fuggire dalla minaccia del malvagio Lord Farquaad, quindi riportarli alle loro rispettive favole.

Se la trama del film sembra abbastanza intrigante, il gioco non segue la stessa linea. L'azione ha luogo su quattro nuovi mondi che includono il castello di Cenerentola, l'albero di fagioli, mamma oca e il paese di zucchero. I mondi contengono 12 livelli e circa 36 missioni da completare. Queste immagini sono state tratte dal kit di sviluppo, ma il team Sandbox Studios è sicuro che l'Xbox offrirà una qualità simile.

Mad Dash Racing

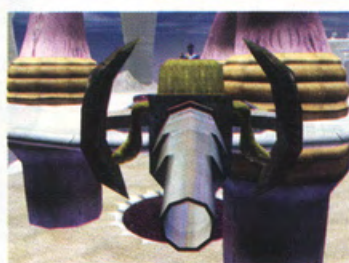
Il team Crystal Dynamics, che ha realizzato Gex per PS1, è tornato con un titolo animalesco ancora più divertente: Mad Dash Racing. Abbiamo giocato recentemente questo platform/racer e ci ha impressionato positivamente, sarà un buon debutto su Xbox. Scegliete uno dei tanti animaletti da cross e fateli correre, saltare, arrampicare e svolazzare verso la linea di traguardo.

Tecnicamente MDR è un ottimo segno per il futuro di Xbox. Il gioco offre ambienti giganteschi, personaggi dettagliati, ombre in real time, texture di alta qualità e splitscreen per quattro giocatori. Tenete d'occhio lo scatolotto di Microsoft nel prossimo futuro, potrebbero scegliere questo gioco come mascotte. Sì, sì, sappiamo che MDR non è PenPen Tricelon (DC), ma allora... che cos'è?

(Nocturne 2)

Un'altra avventura per Xbox che non possiamo giocare, maledizione. Sembra carina, darei qualsiasi cosa per provarla dal vivo! Terminal Reality al momento sta cercando un editore e un titolo per la propria opera basata sul sequel di Nocturne, per PC. Questo gioco dall'aspetto gotico è invece ambientato negli anni '30 in diverse zone del mondo tra cui Romania e Argentina. Dall'aspetto del gioco e dall'elenco delle abilità delle eroine (tra cui "sete di sangue" e "trasformazione in nebbia"), Nocturne 2 potrebbe essere il prossimo Symphony of the Night (PS). Speriamo che la tridimensionalità migliori Nocturne 2 invece di massacrarlo, come successe con il povero Castlevania. Il team Terminal Reality promette che i filmati saranno brevi ma di alta qualità, i controlli istintivi e ci saranno moltissimi enigmi. Mhh, mi piacciono i piani ben fatti...

Azurik: The Rise of Perathia

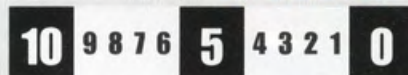
Questa gigantesca e coloratissima avventura, attesa negli USA per il prossimo autunno, ricorda Soul Reaver ma con un sacco di azione in più. Vestite i panni di Azurik, un guerriero blu-puffo che usa un'arma magica a doppia lama in grado di emettere fuoco, vento, acqua e terra. Ogni creatura ha il proprio punto debole, quindi trovare la magia giusta da sfruttare per uccidere i vostri avversari è basilare se volete sopravvivere. Il mondo di Azurik è grandissimo e potete esplorarlo liberamente, la vostra strada sarà sbarrata solo dagli enigmi che incontrerete. Per quanto riguarda la grafica, quello che abbiamo apprezzato maggiormente è stata la promessa di Microsoft che il gioco sarà completamente privo di attese per il caricamento (una caratteristica resa possibile dall'hard disk di sistema), per garantire un'esperienza senza intoppi.

Review

Questo Mese...

27 review. Il discorso fatto per le anteprime vale anche per le recensioni, e pure qui ci troviamo davanti a un dato fallato. Il solo speciale GBA, infatti, contiene una vera miriade di review, come avete potuto vedere. Si segnala, comunque, a fronte di un calo della quantità di giochi, un'altissima qualità: giochi del mese; award, votoni a destra e a manca. Zelda per GameBoy Color é sicuramente un buon esempio, ma si possono citare anche Red Faction, Twisted Metal, Tokyo Extreme Racer, Fuga da Monkey Island. Dreamcast si mantiene intanto su livelli di eccellenza, in attesa di sparare altri grossi colpi (gli ultimi, purtroppo) quest'autunno. Sotto l'ombrellone, é chiaro, per questioni di comodità, viene voglia di andare con il GameBoy. E' affascinante pensare a come un nano computer come quello prodotto da Nintendo possa garantire una sterminata dose di ore di divertimento, a conferma del fatto che grafica spettacolare ed effetti speciali non sono quasi mai sufficienti a garantire il successo. Meno male.

Zelda, ancora lei.
La ragazzina terribile di casa Nintendo non smette di mietere successi. Pag. 83

La nostra Filosofia

10 9 8 7 6 **5** 4 3 2 1 **0**

Le votazioni che diamo sui giochi sono basate su come appaiano in confronto agli altri titoli sullo stesso sistema. Il punteggio più alto è 10. Quando un gioco riceve un 10, potete essere certi che si tratti del miglior gioco mai realizzato – un titolo rivoluzionario che si colloca al di sopra di ogni altro titolo per il suo genere e il suo periodo. Dall'altra parte della scala c'è il voto più basso che un gioco può ricevere: uno 0. Questo è il tipo di gioco che dovreste evitare a tutti i costi. Una vera schifezza, come la scala qui sopra può spiegare. Nel mezzo c'è il grado intermedio, 5. Semplice, non vi pare?

UNO DI NOI

?

Perché fermarsi alle foto? Ognuno si rappresenta come meglio crede, non pensate? Beh, ragazzi, questo é Davide, o almeno una parte di lui. Suerte.

Mi sono svegliato, lucido di pioggia. Ho sete, dal profondo dello stomaco, e apro la bocca, forzandola come una ganascia. Lascio che le gocce del temporale mi tolgano il fiato. Il mal di testa ha preso il posto della sbornia, e i vestiti sono quelli di ieri. Da questa panchina di legno, posso vedere i fiori sulla tomba del Gordo. Sono più inzuppati di me, ma ieri sembravano più brutti. Ha preso a piovere dopo il funerale, e non ha più smesso.
Il mio ombrello è sulla ghiaia del viale. È un suo regalo. Eravamo a Parigi, stavamo passeggiando in silenzio. Quando il cielo è diventato scuro, ha infilato il primo negozio, e mi ha detto di aspettare fuori. Abbiamo ripreso la nostra camminata, sotto la luce rossa dell'ombrello, sempre in silenzio. Ha parlato lui per primo, dopo un bel po'. Un gruppo di giovani ci aveva fermato. L'avevano riconosciuto, e poi avevano riconosciuto anche me.
Gli altri mi hanno regalato la bottiglia di cognac e se ne sono andati. Io e il Gordo, finalmente soli.
Gli avevano detto di smettere di fumare, ma non sapevano che significato avesse. **Davide C.**

Gli Award di EGM-Italia

Platinum: viene assegnata ai giochi che prendono 3 dieci, la migliore e più rara recensione che un gioco può avere.

Gold: viene assegnata ai giochi il cui punteggio medio è 9 o più.

Silver: i giochi che hanno una media di almeno 8.

Crazi Taxi 2

Prodotto da:	Sega
Sviluppo:	Hitman
Giocatori:	1
Supporti:	Jump Pack, VMU
Miglior caratteristica:	Grande divertimento e ottimo sonoro
Peggior caratteristica:	Longevità scarsa
Web Site:	www.sega.com

Mentre il primo Crazy Taxi arriva su PS2, quasi contemporaneamente chi ha un Dreamcast può sollazzarsi con il suo successore che, come vedremo, si discosta ben poco dalla formula del primo capitolo.
Per chi non avesse familiarità con questo titolo mettiamo subito le cose in chiaro: Crazy Taxi 2 è un gioco di guida, molto, ma veramente molto arcade, dove il giocatore, che impersona il tassista di turno, deve caricare i clienti che trova per strada , sui marciapiedi, nei parchi ecc... e portarli, nel tempo limite, a destinazione senza curarsi delle anche più basilari regole del codice della strada. Naturalmente le varie corse saranno rese più difficili non solo dalla conformazione delle strade cittadine (New York), ma anche dal fatto che troveremo, come sempre nella grande mela, un traffico allucinante con auto, pullman, tir e ogni altro mezzo su strada a metterci i bastoni tra le ruote. Da notare che in questo titolo è possibile anche caricare sul proprio mezzo gruppi di persone (2 o 4) e non solo clienti singoli come nel primo episodio. Prima ho detto che questo è un gioco arcade: il taxi, che si può inizialmente scegliere tra quattro auto differenti con relativi tassisti, non ha assolutamente un comportamento realistico. Infatti, grazie ad una serie di combinazioni di tasti, si possono effettuare derapate incedibili (Crazy Drift), inchiodate alla Hazzard (Crazy Brake) o addirittura salti spettacolari, evitando così le altre auto o palazzi relativamente bassi (basta pigiare Y). Vi ritroverete a correre come dei forsennati tra vicoli, parchi, buttarvi giù da ripide scalinate, distruggere panchine, cabine telefoniche e addirittura saltare dal tetto di un palazzo ad un altro per compiere il tragitto in minore tempo possibile! Le modalità di gioco fondamentalmente sono 3: Around Apple, Small Apple e Crazy Pyramid. Nelle prime due modalità lo scopo è quello descritto sopra (prendi il cliente, portalo a destinazion e prendi i soldi) con la differenza che la prima è ambientata nei sobborghi di New York mentre la seconda a Manhattan (ricordo che il primo Crazy Taxi aveva un impianto simile, solo che le città erano due: San Francisco e Miami). Crazy Pyramid, invece, è una raccolta di mini prove da effettuare con il proprio taxi: si va dal salto in lungo, all'equilibrismo su assi sospese nel vuoto, a prove assurde, come saltare sui tetti dei palazzi per portare a destinazione i vari clienti. Andando avanti in questa modalità si sbloccano anche dei mezzi alternativi assurdi come, per esempio, la carrozzina da neonati...

Crazy taxi 2, insomma, continua il trend iniziato con il prequel: adrenalina e velocità pura, tanto divertimento e un sacco di evoluzioni spettacolari. Con il predecessore, purtroppo, condivide anche una longevità sinceramente non eccezionale. Andare in giro a velocità folle per la grande mela è molto divertente e la modalità Crazy Pyramid dà quel qualcosa in più per cui la sindrome della "ci provo ancora una volta e smetto" si fa sentire ma, dopo un po', la monotonia prende il sopravvento: d'altronde il gioco è quello, nulla di più, nulla di meno. Conclusa la modalità Pyramid, l'interesse scema velocemente e solo la voglia di fare punteggi più alti può portare a rigiocare questo titolo più e più volte. Graficamente il lavoro fatto dal team Hitman è decisamente buono: clipping ridottissimo, pochi rallentamenti, grande velocità, strade strapiene di veicoli e di pedoni che fuggono via impauriti dal nostro mezzo. Tutto questo però si paga: i particolari, soprattutto dei mezzi che incontriamo nel traffico cittadino, latitano e danno un po' il senso di avere a che fare con degli scatoloni a forma di automobile o di pullman. Il sonoro, come nel prequel, si avvale di canzoni di band famose: Offspring e Methods of Mayem, che sono il soundtrack perfetto per un titolo basato quasi esclusivamente sull'azione e la velocità. Sfortunatamente Sega non ha voluto cambiare una formula che, già nel primo episodio, mancava della longevità necessaria per poter apprezzare questo titolo a lungo termine, pecca comunque comune a molte conversioni da coin-op. Un vero peccato, poichè il gioco è divertentissimo, se solo fosse curato maggiormente questo aspetto avremmo tra le mani un piccolo capolavoro.

Davide M.

7.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	10	8	5

Confidential Mission

Prodotto da: Sega
Sviluppo: Hitmaker
Giocatori: 2
Supporti: VMU, joypad, VGA Box, Jump-Pack, DreamGUN (pal), mouse
Miglior caratteristica: Ottima grafica, buon sonoro
Peggior caratteristica: Alla lunga un po' noioso
Web Site: www.sega-europe.com www.confidentialmission.com

Fin dai tempi del *Nes*, nella mia lista della spesa compariva la relativa pistola (*Zapper* per l'8bit, *Super Scope* per *Snes*..), che perdeva costantemente posizioni in classifica a causa dei nuovi titoli in arrivo e della penuria di quelli specificatamente pensati per la periferica, finire, manco a dirlo, cronicamente nel dimenticatoio.
Da sempre, nella mia mente, Sega è stata associata a tre cose: *Sonic*, i racing game (*Daytona*, al bar sotto la scuola, in sostanza, l'abbiamo comprato io e Fio.. Dio solo sa le corse per non perdere il treno) e i "giochi con la pistola". Stavolta, con tutti i titoli del genere presenti su *Dreamcast*, non ho più potuto rimandare...

C'era una volta...

In casa *Sega*, la filosofia di light gun shooters, segue da sempre due filoni principali: quello di *House of the Dead* e quello di *Virtua Cop*.
Proprio da quest'ultimo deriva il nostro gioco, posizionandosi come seguito non ufficiale, ma "tradito" da evidenti caratteri somatici in comune: le diciture "Justice Shot" e "Combo Shot" riprese dai vecchi episodi della celebre saga ad esempio, oppure il filone tipicamente poliziesco. La prima cosa mi ha colpito è stata la trama: nulla di trascendentale, per carità, ma almeno è presente, contrariamente alle precedenti release, piuttosto carenti da questo punto di vista. Protagonisti di questa avventura, due baldi agenti speciali, membri, manco a dirlo, della *Confidential Mission Force*: Howard Gibson e la collega Jean Clifford, i quali devono fermare la solita organizzazione criminale che vuole conquistare il mondo, avendo rubato la rete di satelliti spia che costantemente ci osserva.
La storia si articola sulla falsariga un po' sbiadita del film *GoldenEye*, in cui, nel corso dei tre stage presenti, passerete in rassegna un museo archeologico, un treno, con allegato recupero della classica fanciulla-scienziata, per finire con il conseguente attacco ad un sommergibile, base della temibile gang..
A calarvi subito nel ruolo, ci pensa la presentazione: molto simile ai vari trailer cinematografici, creata con spezzoni del gioco e accompagnata da una discreta, ma poco ispirata colonna sonora, vi riporterà subito alla mente le gesta dell'agente segreto *007*; il resto dell'avventura sarà poi illustrata da alcuni intermezzi, con l'intervento dei vari cattivi di turno. Una volta arrivati al menù principale, vi ritroverete di fronte invece ad un buon numero di alternative; oltre alle solite opzioni (livello di difficoltà, vite, continue..) del gioco potrete scegliere: la classica modalità principale, o *Mission* disponibile come di consueto per uno o due giocatori
l'*Agent Academy* che vi permetterà di allenarvi in varie tipologie differenti (riflessi, combo shot...);
l'*Another World*, modalità leggermente diversa della prima come disposizione di nemici;
il *Partner mode*, attivo solo nella modalità per due giocatori, con i nemici, di colore rosso o blu che possono essere colpiti solo dal rispettivo giocatore;
il *Mission Select*, attivo solo dopo aver concluso il gioco, e che vi permetterà di allenarvi nella missione scelta;
il *Display Off*, disponibile, come il *Mission Select*, solo più avanti nel gioco;
L'accesso all'*home page* del gioco, o CM *Headquarters*.
Come vedete, si è cercato di colmare uno dei fattori peggiori di questo genere, la longevità: pur mancando quindi il valido sistema di strade alternative dei precedenti giochi, sono state aggiunte numerose sezioni speciali, soprattutto per il gioco in coppia.
Un passo indietro parzialmente, è stato fatto quindi a livello di rigiocabilità: le opzioni sono molte, ma si sente la mancanza delle varie strade alternative presenti in modo massiccio in *HoD* e in tono minore in *VC*, che adeguavano il percorso in base all'abilità del giocatore. Durante i tre livelli vi sarà chiesto di compiere "azioni speciali" (chiudere i bocchettoni del gas con speciali colpi e agganciare l'orologio con un sin-

golo sparo nel primo..) ma, anche se completati, non daranno significativi cambiamenti di percorso, che rimarrà sempre uguale.
La versione presa in esame è quella fornitaci da *Sega of Europe*, quindi compatibile con la *Light Gun* europea e con tutte quelle prodotte dalle terze parti; la versione americana invece soffre di una carenza piuttosto grave, e cioè di essere incopatibile con la versione europea della *DreamGun* ufficiale.
Se potete quindi, fate a meno di ricorrere alla versione USA, in quanto vi ritrovereste a dover giocare con il pad o dover acquistarne una non ufficiale.

Il lato meramente tecnico

Il comparto grafico è ottimo; l'ultima ondata di software di qualità per Dreamcast (*CM, Crazy Taxi 2, Sonic Adventure 2, Pso V.2*) ci sta stupendo, dimostrando, come se a qualcuno non fosse ancora chiaro, le incredibili capacità della sfortunata macchina: le texture degli sfondi (pavimenti, muri, oggetti in generale) sono veramente belle, molto definite anche se osservate da vicino (contrariamente a quelle leggermente pixellose di *HoD2*) e che offrono un ottimo spettacolo visivo su VgaBox.
Quelle dei personaggi invece, se pur buone, appaiono molto meno definite nei dettagli, specie se viste da vicino, come nel caso dei protagonisti/antagonisti nei vari intermezzi; i vari nemici invece, sono ottimi, anche a livello di realismo e fluidità nei movimenti.
Di rilievo gli effetti, come le scie dei proiettili, le esplosioni, i giochi di luce del primo livello; stupendo l'effetto distorcente creato dal gioco se cadete sotto l'effetto del gas tossico. Buoni gli intermezzi, generalmente creati con il motore del gioco, che mettono in evidenza i piccoli difetti illustrati in precedenza.
Il sonoro invece, appare un po' anonimo: l'ispirazione è da film di bondiana memoria, ma propria l'estrema similitudine, li fa apparire come una brutta copia dei medesimi.. forse sarebbe stata meglio una realizzazione un po' più originale. Discreti, anche se nulla di trascendentale, gli effetti sonori, buone le voci dei personaggi, ma ampiamente migliorabili in quanto a doppiaggio. Passando alla parte più importante, cioè alla giocabilità, possiamo essere soddisfatti: sia giocando con la pistola, sia con le altre periferiche (pad, mouse) il gioco risulta divertente, non troppo impegnativo e con una trama, che pur non catturando per novità o innovazione, invoglia a essere svelata; la pistola non ha problemi di taratura o ritardo di risposta, solo il pad risulta essere forse un po' lento nei movimenti, ma non infastidisce il giocatore..
Il bilanciamento della difficoltà (quello del software, non la distanza della pistola dal monitor ;-) è molto buono, e se al livello *easy*, non ci metterete molto a completarlo, il *normal* garantisce già un'ottima sfida, così come le varie prove di abilità, con alcune veramente ostiche. I livelli di gioco sono solo tre (museo, treno simil Oriental Express, e il sommergibile) ma le varie opzioni disponibili allungheranno un po' la rimanenza del GD nel disk tray della vostra amata console. Considerando il futuro piuttosto nero del Dreamcast (vedi la cancellazione di *Black & White, Half Life, Soul Reaver 2*..) sono dell'idea che bisogna prendere al volo gli ultimi prodotti di qualità disponibili... *Confidential Mission*, se vi aggrada il genere, rientra tra questi: certo, non è uno di quei giochi eterni, con trame intricate da tenervi per ore al monitor con il fiato sospeso, ma credo lo tirerete fuori comunque spesso, magari solo per scaricare i po' i nervi o fare una partita in coppia..
Se volete giochi longevi o con un una storia più impegnativa invece, in questi giorni dovrebbero essere usciti i seguiti di un certo Crazy Taxi e Sonic Adventure, uomo avvisato quindi... **Davide B.**

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	6	6	5

Spider-Man

Prodotto da:	Activision
Sviluppo:	TriArch, Never Soft, Marvel
Giocatori:	1
Supporti:	Visual Memory, Vibration Pack, VGA
Miglior caratteristica:	Potete andare ovunque, ruotando a 360°
Peggior caratteristica:	Talvolta comandi legnosi
Web Site:	www.leaderspa.it, www.activision.com

Ogni mattina, prima di mettervi in macchina o in treno, guardatevi attorno. Guardate le case, i palazzi, le torri e tutte le costruzioni che solleticano il cielo sopra le nostre teste. Io lo faccio da una vita, e mi piacerebbe che anche voi provaste, per una volta, quello che sento io. Senza giri di parole: il mio è un senso d'impotenza. Siamo schiacciati a terra, il nostro pianeta non ci vuole lasciare andare, ed è un vero tormento. Capita, ma non è giusto. Questo gioco mi ha offerto una minima consolazione. La gravità è l'ultimo dei problemi che vi troverete a fronteggiare. Non occorre farsi morsicare da un ragno radioattivo, per capire che si tratta di un gran gioco. Non serve nemmeno farsi solleticare dal proprio istinto da ragno, per annunciare che NeverSoft e Activision hanno regalato al DreamCast un ultimo sogno, prima dell'oscuramento. Un lavoro irreprensibile. La collaborazione con Marvel offre il suo peso, non solo per il "prestito" della licenza di Romita. Grazie alla casa di fumetti, tra le varie voci del menù iniziale, possiamo sfogliare le schede dei personaggi del gioco. C'è anche quel viscidone di Venom, cattivissimo e blu. Come in un vecchio negozio di fumetti, le copertine più vecchie della serie sono tratte fuori dalle loro custodie di plastica.

A voi non resta che soffiare via la polvere: quel che resta è mito, puro e luccicante. Il mito di un giro d'accordi che si chiamano rock. Di un topo con due orecchie che si chiama Mickey. Di una nazione dove tutti possono tutto, e anche un attore può diventare presidente. Il mito di questo ragazzino, Peter Parker, in calzamaglia terrificante, è in grado di passare attraverso due generazioni di lettori, e planare nelle nostre case, nella forma digitale di un CD.

Il prezzo di essere sempre buoni...

La trama è semplice, ricalca il codice binario dell'etica dei fumetti USA. Bene e Male: c'è chi sta dalla parte del bene, e vince sempre, e chi sta dalla parte del male, destinato a rodersi il fegato. L'Uomo Ragno è un buono, e questo si sapeva. Quello che lo rende così simpatico nel parco degli eroi americani, è la sua logorrea. Parla mentre cammina, mentre corre, mentre penzola da un grattacielo all'altro, mentre gli grandinano addosso delle palate di piombo bollente.

Parla tantissimo anche in questo gioco, nel quale è chiamato a salvare il mondo. Una vera routine per uno come lui. Oltre a sproloquiare, infila una battuta dopo l'altra, smussando gli angoli estremi e pericolosi della sua professione. In questo gioco, il suo compito è semplice: evitare che il delirio della piovra in abiti civili, il professor Octopus, trasformi la città, la nazione e, di riflesso, il mondo intero in una riserva illimitata di schiavi. La trama non è il punto forte di questo gioco, anche se rimane godibile. Il motore del DC è spremuto fino all'inverosimile per ottenere il movimento da ragno di Spider. L'Uomo Ragno deve andare ovunque: questa è la caratteristica fortemente voluta dai suoi creatori.

Camminare, strisciare, arrampicarsi sui muri e volare. Non lo sapete? L'Uomo Ragno sa anche volare. Per la precisione, si aggrappa alle sue ragnatele (appese chissà dove) per spostarsi in

Il buon vecchio arrampicamuri è tornato per allietarci le lunghe serate davanti al Dreamcast. Le armi sono quelle di sempre: le ragnatele e il rarefatto sense of humour ragnesco.

aria. Ma dove mira quando decolla? Dove si appendono le sue liane da Tarzan metropolitano? Io non ho risposta, non l'ho mai avuta, e questo gioco non mi ha aiutato in tal senso.

Il gioco nudo e crudo

Il gioco restituisce appieno la mobilità onnidirezionale di Spider. Il comportamento in volo, (tasto per la ragnatela e leva destra) non risponde immediatamente ai comandi: non sempre riusciamo ad arrivare dove stavamo andando. In compenso, il cielo sopra New York è vasto ed esplorabile, in tutti i suoi stuzzicadenti in acciaio e asfalto. Voi siete mai atterrati sul Four Freedom Plaza? Io si: non proprio il sogno di una vita da fumettaro, ma quasi. Quando non penzolate come dei salami in calzamaglia a rete dalle ragnatele, i movimenti sono più fluidi e controllabili. I comandi rispondono bene alle vostre sollecitazioni. Spider è agile e veloce, anche nelle combo di pugni e calci che riesce a infilare. I nemici sono armati, Spidey no. Ragnatele tascabili a parte. Per rimanere a dovuta distanza dai nemici, il vostro senso di ragno inizierà a pizzicarvi, con qualche metro di anticipo. Per addomesticare quei bestioni a distanza, ci saranno appunto le ragnatele. Potrete spararle a caso, indicativamente nella direzione dei nemici. Ma il vero Spidey conosce i limiti delle ragnatele, e sa, prima di ogni altra cosa, che non sono inesauribili. Troverete delle ricariche durante la partita. Se vi sentite parsimoniosi, utilizzate il sistema di puntamento, attivabile con la leva sinistra. Tenendola premuta, spostate, con i tasti o la manopola, il mirino per avere un lancio preciso della vostra unica arma. L'arma è molto versatile, nel manuale delle istruzioni troverete tutti i comandi per sfruttare al meglio la ragnesca risorsa. Assieme alla grafica, il sonoro è dignitoso. Non perdetevi la canzone originale della vecchia serie a cartoni di Spider, durante i titoli e il menù. Gli effetti sono resi alla perfezione e la risultante è molto realistica. In conclusione, abbiamo tra le mani un ottimo prodotto, dalle idee buone, anche se non originalissime, che sfrutta le doti di uno dei supereroi più da videogame esistenti. Imperdibile per chi ha il DC, potrebbe anche convertire all'acquisto gli amanti più fedeli del nostro Uomo Ragno.

Davide C.

Proprio come il grande Tony Hawk, ora tocca all'Uomo Ragno fare una capatina sul Dreamcast grazie al team Treyarch. E, proprio come Tony Hawk, la versione DC è decisamente quella da comprare se possedete la console di casa Sega. Spider-Man è uno dei rari giochi di supereroi divertenti da giocare. I "livelli" sono più che altro eventi cruciali collegati da filmati di intermezzo che fanno in modo che il gioco scivoli via in modo armonioso. Ciò che li rende così interessanti è la grande varietà che li contraddistingue: in una zona potreste dover effettuare un inseguimento sui tetti dei palazzi, mentre in quella seguente potreste dover risolvere un enigma o battervi in una serie di scontri (è necessario trovare percorsi alternativi per accedere a luoghi apparentemente inaccessibili). L'unica lamentela che ho da fare riguarda i controlli e la telecamera durante le arrampicate. È veramente facile farsi disorientare quando dal livello del terreno ci si arrampica sul soffitto o sulle pareti, specialmente nelle zone scure o anguste. Tuttavia i giocatori che amano questo genere non dovrebbero farsi sfuggire Spider-Man, ma se ne possedete già una copia non troverete nulla di nuovo in questa versione Dreamcast.

Jonathan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	8	8	7

Giga Wing 2

Prodotto da: Capcom
Sviluppo: Takumi
Provate anche: A tirare i botti a capodanno
Giocatori: 1-4
Supporti: Jump Pack, Arcade Stick, VGA Box
Miglior caratteristica: Buon vecchio sparatutto 2D, modalità 4 giocatori
Peggior caratteristica: Più caos che tecnica
Web Site: www.capcom.com

Lo sparatutto in 2D è stata una specie a rischio di estinzione per molto tempo. Di tanto in tanto sono uscite pochissime perle (come R-Type Delta) ma la maggior parte degli sparatutto dell'era moderna é decisamente trascurabile. Questa situazione rende Giga Wing 2 molto difficile da recensire. Paragonato a un sacco di classici, Giga Wing 2 non è un granché. Ok, la grafica è impressionante, con un sacco di colori e poligoni in più rispetto al predecessore. Sicuro, è coinvolgente, con quantità PAZZESCHE di proiettili che riempiono lo schermo (persino peggio di Giga Wing 1, che già era una bella gatta da pelare!). Certo, è figo giocare in quattro contemporaneamente, una volta che lo proverete chiederete a gran voce il supporto per quattro giocatori in tutti i giochi di questo tipo a venire. Lo so, ci sono più astronavi e il nuovo laser a riflesso... perché è questa la natura dei giochi Giga (lanciarvi addosso un miliardo di cose, così potete rifletterle tutte in continuazione), ma non sarete necessariamente coinvolti come in un classico sparatutto 2D. Non dovrete essere bravi ad evitare i proiettili nemici, non dovrete capire il pattern dei mostri di fine livello per sfruttarne i punti deboli, non c'è tecnica, punto. Dovete sparare e riflettere, questo è tutto. Tuttavia non è che il mercato sia inondato di shoot 'em up 2D, giusto? Nonostante le mie lamentele mi sento di consigliare Giga Wing 2 proprio perché non ci sono tanti titoli di questo genere in circolazione. È giocabile, è colorato ed è uno sparatutto 2D, per me è sufficiente.

Shoe — 6.0

Il primo Giga Wing riempiva lo schermo di un sacco di roba, ma questo sequel è ridicolo. Dai ragazzi, quanti proiettili posso sopportare prima che il gioco smetta di essere una prova di abilità e diventi uno schiacciamento di pulsanti? GW2 è sempre uguale, per la maggior parte del tempo il gioco è divertente e intenso e guadagna punti per la modalità a quattro giocatori. Posso anche passare sopra ai rallentamenti (diventa più facile evitare il fuoco nemico), ma dopo un po', per evitare le cascate di fuoco che vi viene vomitato contro, vi affiderete troppo alle vostre bombe e agli schermi deflettori invece che alla vecchia coordinazione mano-occhio.

Crispin — 6.5

Forse uno dei più begli sparatutto che io abbia mai visto. La grafica pulitissima e le trasparenze sono stupefacenti, danno la realistica sensazione di volare sopra i palazzi o attraverso le nuvole. C'è un prezzo da pagare tuttavia. Appena le cose si fanno movimentate il gioco rallenta come una lumaca, persino in modalità singola. Il tipo di azione e i power-up sono molto simili a quelli di Mars Matrix con l'unica differenza che GW2 dipende molto di più sugli schermi deflettori (una barriera che blocca e riflette il fuoco nemico). Giga Wing 2, inoltre, è deludentemente breve e le traduzioni sono completamente paradossali e ridicole, vale la pena finire il gioco con tutti e cinque i piloti solo per sentire quello che sono costretti a dire.

Jonathan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
5	5	7	7

Mars Matrix

Prodotto da: Capcom
Sviluppo: Capcom
Giocatori: 1-2
Supporti: Jump Pack

Web Site: www.capcom.com
Miglior caratteristica: Tonnellate di bonus da sbloccare
Peggior caratteristica: Difficile da giocare in singolo

Chiunque abbia giocato a Giga Wing riconoscerà le ovvie similarità con Mars Matrix. La novità che caratterizza entrambi i titoli è che non dovete limitarvi a sopravvivere, ma anche fare punti e aumentare la vostra esperienza. I punti accumulati possono essere utilizzati per acquistare upgrade nel negozio del menu principale dove sarà anche possibile comprare navi extra, aprire livelli bonus o modificare la giocabilità, veramente fico. Durante la partita i nemici abbattuti rilasciano cubi esperienza che potete raccogliere per migliorare le vostre armi. Dovete superare diversi livelli prima di essere veramente carichi di artiglieria, quindi il gioco è decisamente un titolo difficile. Usare le bombe a gravità per riflettere le quantità smodate di laser e proiettili che vi vengono scagliate contro è essenziale per sopravvivere, non so se mi piaccia questo tipo di dipendenza da power-up. Sarebbe inoltre carino avere un altro paio di navicelle da scegliere (ce ne sono solo due) e una scelta di armi più ampia, ma Mars Matrix ha un sacco di punti positivi ed è difficile parlarne male.

Jonathan — 8.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	7	8	9

Spider-Man 2 the sinister six

Prodotto da: Activision
Sviluppo: Torus
Giocatori: 1

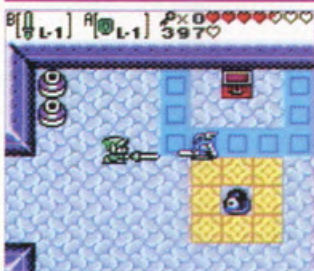
Game Boy Color

Web Site: www.leaderspa.it, www.activision.com
Miglior caratteristica: Il vecchio spararagnatela può andare ovunque
Peggior caratteristica: il gioco è fin troppo facile

Hanno rapito zia May! Accorruomo! O meglio Accorragno. Il caro Spidey è di nuovo alle prese con Octopus, il dottore che, da oltre cinquant'anni, tormenta i sonni del nostro eroe. Colpito negli affetti più cari, l'Uomo Ragno torna alla carica, con la forma d'un tempo e le ragnatele bene in palla. Il gioco è un classico boccone per il nostro Game Boy Color, un action a scorrimento orizzontale, movimentato dalla gamma di movimenti a disposizione. La semplice combo dei due bottoni sgancia, dai polsi dell'eroe, un palla di ragnatela, dall'oscuro retaggio ma dalla sicura efficacia. Provate a saltare, e schiacciare, ancora in aria, quei due tasti. Partirà la prima ragnatela verso l'alto, e vi permetterà di librarvi nell'aria. Continuate a premere i bottoni, per non smettere di sfrecciare nell'aria. La grafica è sorprendente, lo sviluppo del gioco abbastanza normale. Potrete addirittura cambiare il costume, e togliere la tutina obsoleta per indossare quella nera e bianca, più trendy e superpotenziata con la corazza. I livelli scorreranno via velocemente, gli obbiettivi saranno fissati sulle pagine ingiallite del Daily Bugle. I nemici vi odieranno, come hanno sempre fatto. Attenzione, a questo proposito, al duello contro il dottor Octopus: ci saranno due cattivoni da sganasciare di botte. L'ombra del dottor piovra è molto pericolosa. È un ottimo prodotto, molto fresco e istantaneo, il sonoro è divertente, la trama anche. Avanti così che andiamo bene.

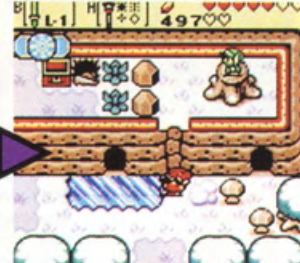
Davide C. — 7.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	7	7	7

The Legend of Zelda: Oracle Series

Aspetto familiare? I giochi della serie Oracle mescolano alla grande i vecchi elementi di Zelda.

Pubblicato da:	Nintendo
Sviluppo:	Capcom
Giocatori:	1
Supporti:	Cavo link
Provate anche:	Link's Awakening
Web site:	www.nintendo.com

Sappiamo cosa state pensando: due giochi Zelda per Gameboy nello stesso mese? Che palle...
Devono essere come i titoli di Pokemon con colori diversi: lo stesso gioco leggermente ritoccato, giusto? Sbagliato. Oracle of Seasons e Oracle of Ages sono giochi completamente diversi: trame, personaggi, dungeon, oggetti, enigmi, eccetera, tutto diverso.
Ma questa coppia di giochi ha qualcosa di simile alla serie Pokémon: la possibilità di collegarsi e trasferire oggetti speciali. Infatti, l'unico modo di accedere a tutti i dungeon, e affrontare il vero boss finale, è finire un gioco, trasferire un file, e finire anche il secondo.
Certo, sembra troppo bello per essere vero, ma è così, sono usciti due fantastici Zelda!
I lunghi viaggi in macchina non saranno mai più noiosi!

Viaggio nel tempo (Ages, sopra) o attraverso le stagioni (sotto).

Entrambi gli Oracle sono veramente stupendi, ma se ne dovessi scegliere uno, prenderei Ages, grazie agli enigmi più stimolanti e al mondo più simile allo stile Zelda (il modo in cui le cose sono divise, tra passato e presente, mi ricorda un po' dei due mondi di A Link to the past). I dungeon sono veramente duri, i nuovi oggetti sono interessanti (mi piace un sacco lo switch hook) e anche la musica è affascinante, nonostante sia copiata per metà da Link's Awakening. Come gioco stand-alone, Oracle of Ages è grande, ma messo accanto a Oracle of Seasons diventa una delle migliori esperienze per GBC mai viste. Sarebbe anche un fantastico titolo per GBA... **John R**

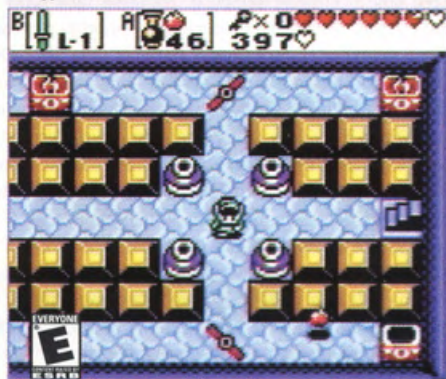
Questo gioco è eccellente, compratelo. Compratene anche due (questo e Seasons), è l'unica cosa da fare. Siamo abituati a vedere in giro un titolo Zelda ogni due anni, è un miracolo che due episodi siano lanciati lo stesso giorno! Non sono mezzi giochi, ma action-RPG di tutto rispetto. Entrambi sono un'ottima combinazione di combattimenti all'arma bianca e risoluzione d'enigmi, cose che rendono la serie Zelda un classico. Il sistema di anelli, semi, sottogiochi, viaggia nel tempo (tra futuro e passato), e vi chiederete come sia possibile giocare, tanto tempo, su una console portatile. Un'occasione da non perdere. **Chris**

GRAFICA 8 SONORO 8 ORIGINALITÀ 9 LONGEVITÀ 8

The Legend of Zelda: Oracle of Ages

EGM GOLD – Editors' Choice Award

Prendete la favolosa possibilità di poter andare avanti e indietro tra due mondi diversi (come Link to the Past su Super Nes), impostate la grafica su livello Gameboy (come Link's Awakening DX per GBC), aggiungete una tonnellata di perfidi enigmi, cosa ottenete? Oracle of Ages, uno dei migliori giochi portatili di qualsiasi epoca. Certo, potrebbe sembrare piatto, specialmente ora che il GB Advance è uscito, ma una volta che inizierete a giocare a questo accattivante action-rpg, vi dimenticherete di tutti i problemi, parola mia. Ages è un'adventure 2D, in stile Zelda: aiutate gli abitanti del villaggio, prendete cuori e rupie, esplorate un mondo gigantesco e i suoi dungeon. Il segreto di questo nuovo episodio è l'aggiunta di numerosi enigmi, e la cosa funziona alla grande. Si tratta di capire come usare gli interruttori, i blocchi e le altre decine d'oggetti speciali che dovrete sfruttare per progredire. Non si tratta di una partita a scacchi, tuttavia; Ages vi farà usare la testa senza però distrarvi dall'azione di gioco. I difetti sono marginali: lo scambio d'oggetti (specialmente gli anelli) potrebbe essere gestito molto meglio dall'interfaccia. La trama generale non mi ha catturato molto, ma i personaggi (tra cui molti già visti sul N64) e le sottotrame sono divertenti, mi hanno fatto ridere. I boss sono molto belli (e difficili), e ci sono molte cose da scoprire. Se dovete sceglierne uno, scegliete Ages. **Mark**

Miglior caratteristica: **Enigmi**
Peggior caratteristica: **Interfaccia**

All'interno dei labirinti di entrambi gli Zelda si trovano dei puzzle, ma Ages supera nettamente Seasons. Qui Link fa rimbalzare un seme di fuoco per accendere l'ultima torcia.

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons

Miglior caratteristica: **Link System**
Peggior caratteristica: **Le batterie che consumerete**

Ecco l'uso dei guanti magnetici (che non si trovano in Ages) per attraversare un fiume di lava nel sottomondo di Subrosia (anche questo solo in Seasons).

Se siete un appassionato dei precedenti capitoli di Zelda per Gameboy o di qualsiasi Zelda 2D, veramente, non perdete tempo a leggere questo articolo. Muovete il sedere e andate a comprare questo gioco Oracle (meglio, comprateli entrambi). Mi ringrazierete, sono entrambi fantastici e, nonostante il fatto di essere sviluppati da una terza parte (Capcom), meritano il nome di Zelda. Se decidete di prendere Seasons, scoprirete che, rispetto ad Ages, l'accento è posto molto di più sull'azione, piuttosto che sugli enigmi o sullo sviluppo dei personaggi. Non è un difetto ma, almeno nel mio caso, ho prediletto la combinazione più riflessiva di Ages. I dungeon di Seasons sono progettati squisitamente, anche se non diventano particolarmente impegnativi, prima del sesto livello. I nuovi oggetti sono veramente belli (i guanti magnetici sono i miei preferiti) e gli anelli aggiungono un tocco di originalità alla giocabilità. Infine, quello che rende questi giochi veramente speciali, è la possibilità di interazione tra di loro. La sezione dei "segreti", dove si deve prendere la password da un gioco e usarla nell'altro per procurarsi nuovi oggetti, è veramente strepitosa. L'unico modo per vedere l'ultimo boss e assistere al "vero" finale, è terminare entrambi i titoli di fila. Un gioco fantastico che non dovreste proprio lasciarvi sfuggire **John R**

Al contrario di Pokemon, dove esistono due versioni di gioco, ma è sufficiente provarne una per capire la solfa, abbiamo tutti bisogno di comprare entrambi i nuovi Zelda. Hanno alcune cose in comune, ma sono avventure completamente separate. Ho giocato a Seasons per secondo, ed è divertente quanto Ages. L'idea base di collegare due giochi, e trasferire oggetti, da uno all'altro, è realizzata in modo così perfetto che vi chiederete come mai non sia stata fatta prima. Per quanto riguarda la grafica, abbiamo di fronte qualcosa ai livelli di Zelda DX, niente di stupefacente, ma comunque ben fatto. Posso onestamente annunciare che non ho lamentele da fare su questo gioco (o su Ages). Che modo meraviglioso di dare l'estrema unzione al GBC. **Chris**

Due nuovi fantastici titoli Zelda in un mese? Alleluia! Graficamente Seasons è identico a Ages, ma con un po' più d'azione, anche se conserva comunque una giusta dose d'enigmi (con stagioni diverse, mondi paralleli e un sacco d'oggetti). Proprio come Ages, la storia non è il massimo, ma niente di così noioso da perdere interesse. I fan di Zelda vecchia scuola s'innamoreranno dello stile di gioco familiare e dei riferimenti agli episodi precedenti. Anche la curva di difficoltà è ben bilanciata, avrete sempre una vaga idea di cosa fare senza farvelo proprio dire apertamente. E la funzione link? Figata! Come se ci fosse bisogno di un altro incentivo per giocare ad entrambi i titoli. **Mark**

GRAFICA 8 SONORO 8 ORIGINALITÀ 9 LONGEVITÀ 8

Mat Hoffman's Pro BMX

Prodotto da: Activision
Sviluppo: Runecraft
Giocatori: 1-2
Supporti: Dual Shock
Miglior caratteristica: La giocabilità classica di THPS
Peggior caratteristica: La grafica presenta qualche magagna
Web Site: www.activision.com

Ecco una recensione semplice: prendete Tony Hawk's Pro Skater, metteteci una BMX al posto dello skate, aumentate un po' la difficoltà, rendete i controlli un po' meno reattivi et voilà, ecco Mat Hoffman's Pro BMX. Che cosa? Volete altri dettagli? Ok... Mat Hoffman è veramente fatto della stessa pasta di Tony Hawk, persino le modalità Graffiti, Trick Attack e Horse sono identiche. Il problema è che il gioco trae ispirazione dal primo THPS, piuttosto che dal sequel nettamente migliore. Certo, Mat Hoffman offre l'ottimo editor di piste e l'utile manovra che consente il collegamento manuale dei trick di THPS2, ma gli obiettivi delle missioni e l'interattività dei livelli sono decisamente sottotono rispetto al cugino (vi ricordate di come potevate utilizzare il palo della luce nel livello della scuola di THPS2 per aprire una nuova grind line? Troverete poca roba di quel genere in questo gioco). Gli otto livelli di Mat Hoffman (due dei quali sono parchi da competizione) sono ben realizzati e un paio sono assolutamente fantastici; se vi impegnate, troverete anche alcuni parchi segreti. Tuttavia i controlli del gioco fanno decisamente rimpiangere quelli di THPS. I principianti troveranno difficoltà persino a eseguire i cosiddetti "quick tricks", più difficili persino dei kick trick su skate, rendendo così quasi impossibile caricare il buffer delle mosse trick dopo trick come accadeva in Tony Hawk. In genere tutte le acrobazie sono più complesse da eseguire, preferisco comunque questo gioco a Dave Mirra (anche se sento la mancanza del modificatore di trick): Matt Hoffmann è più veloce, meno impreciso e semplicemente più divertente.

Crispin

Credo che fossimo tutti convinti che Mat Hoffman's Pro BMX sarebbe stato un bel titolo. Cosa avrebbe potuto andare storto col fantastico engine di gioco di Tony Hawk? È vero, MHPB è un titolo di grande qualità, tuttavia avrei preferito che modellassero il gioco sul sequel di Tony Hawk piuttosto che sull'originale. Così com'è, Mat sembra un po' datato per uscire adesso, non voglio dire che sia mal fatto, ci sono un sacco di cose da fare e tanti trick da imparare per ogni atleta ma, in questo mondo post-Tony Hawk, avverto la sensazione che manchi qualcosa. I controlli non sono molto reattivi, ci si deve preoccupare un po' troppo di atterrare diritti o cose del genere, e la musica non è nulla di speciale. Mat è bravo, ma avrebbe potuto essere un campione.

Greg

Sembra che qualsiasi gioco che sfrutti l'engine di Tony Hawk imbocchi la corsia preferenziale del successo e Pro BMX non fa eccezione. Anche se non mi ha fatto fare i salti di gioia come THPS, è un gioco veramente bello. L'interfaccia delle acrobazie calza a pennello, non troppo difficile ma neanche troppo facile. Credevo che potesse soffrire della sindrome "tutte le acrobazie subito", ma non è così. I passaggi di telecamera funzionano bene, il framerate è alto e il catalogo dei trick, se non vastissimo come in THPS, rappresenta comunque una sfida. A dire la verità il gioco diventa a volte difficilotto, ho trascorso quasi due ore solo per superare il primo livello, e che diamine! Il sonoro è una figata, specialmente il pezzo dei Bad Brians.

Dean

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	8	6	9

Spec Ops: Ranger Elite

Prodotto da: Take 2
Sviluppo: Runecraft
Provate anche: Rainbow Six
Giocatori: 1-2
Supporti: Dual Shock
Miglior caratteristica: Costa poco
Peggior caratteristica: Vale anche meno
Web Site: www.take2games.com

Il predecessore di questo gioco fu un campione di vendita anche grazie al proprio prezzo economico, ma ora il nostro peggior incubo è diventato realtà: un sequel altrettanto economico. Alcuni di voi hanno imparato una dura lezione giocando a Spec Ops: di solito si ottiene quello che si paga. Per gli altri... beh... continuate a leggere. La caratteristica principale del gioco dovrebbe essere il suo crudo realismo, ma la grafica rudimentale in 3 dimensioni non è convincente e la giocabilità ricorda una serata da babysitter piuttosto che il combattimento tattico. Spec Ops è un gioco di squadra, dovete gestire due personaggi, ma la maggior parte del tempo vi ritroverete a impartire ordini al vostro compagno che solitamente si limiterà a camminare tra le battaglie senza meta come fosse un lemming. Provare a controllare i soldati manualmente non fa che peggiorare le cose, ma è necessario poiché i membri della vostra squadra sono talmente fessi che i nemici possono camminargli davanti e premere il grilletto senza che loro reagiscano. Almeno, anche voi potete fare la stessa cosa con gli avversari. Durante le missioni "stealth" potete sparare a un soldato con il vostro fucile e nessuno dei nemici accennerà la minima reazione, manco se fate fuori il poveretto all'interno della visuale di un compagno. Ci sono pochissimi strumenti per orientarvi durante le missioni più lunghe. Le mappe e i waypoint sono così confusi che sembra di lottare contro l'interfaccia piuttosto che contro il nemico e questo non è divertente, figurarsi se riesce a simulare un campo di battaglia.

Kraig

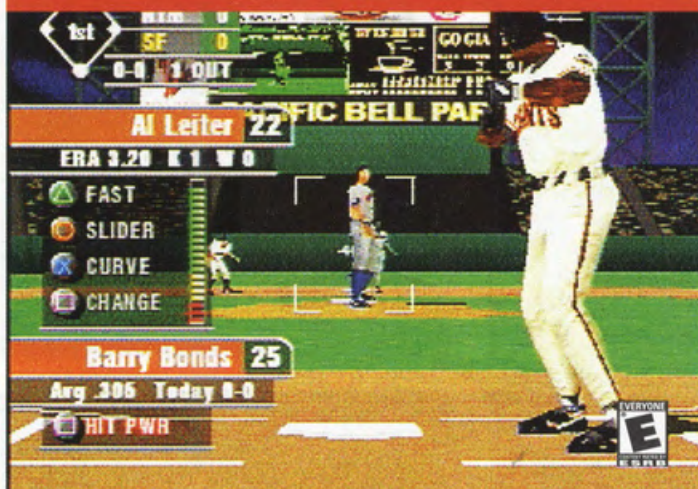
Ho giocato il primo Spec Ops sia in versione per Dreamcast, sia per PS1 e devo proprio dire che si trattava di spazzatura. Così ho iniziato questa recensione con il bidone della monnezza a portata di mano (gridando in stile Vietnam "bomba in buca"), ma non è così male come mi aspettavo. A volte è difficile distinguere i nemici dagli alberi, dai pali della luce o da qualsiasi altra cosa attorno a voi che emerga dalla nebbia. La maggior parte delle volte vi accorgerete della presenza di un nemico solo quando sarete già morti. L'opzione per la partita cooperativa per due giocatori rimedia un po' all'AI del computer decisamente deludente che normalmente controlla il vostro compagno. Questo gioco naviga ai limiti della mediocrità, il massimo che potete aspettarvi da un'edizione economica.

Chris

Il team di Spec Ops ritorna sui nostri schermi e, nell'attesa di Rogue Spear, non possiamo lamentarci di quello che questo titolo economico ci offre. Beh, forse sì. Tutte le missioni soffrono di un framerate così così, un alleato controllato dalla stupida AI della CPU (che può essere sia l'uomo di punta, sia l'amico che vi para le chiappe) e un po' di grafica mediocre. Tuttavia, se siete un giocatore non troppo esigente, le missioni offrono molte cose da fare. I controlli sono il più "semplice" possibile: equipaggiare il vostro uomo è un'operazione relativamente indolore. Un titolo con i suoi problemi, ma ricordate: pagate per quel che portate a casa.

Milkman

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
4	4	5	3

MLB 2002

Prodotto da:	Sony CEA
Sviluppo:	989 Sports
Giocatori:	1-2
Supporti:	Dual Shock
Miglior caratteristica:	Preparazione primaverile
Peggior caratteristica:	Attese snervanti
Web Site:	www.989sports.com

Guardo i giochi del team 989 sports più per curiosità che per necessità e continuo a chiedermi: "hanno fatto qualcosa di diverso?". La risposta è sempre la stessa: no, e questo vale anche per il gioco di cui parliamo oggi. Anche se non centra nulla con la giocabilità, una scimmia potrebbe scrivere l'aggiornamento delle rose in un minuto, mentre i 989 ci hanno messo un anno. L'unica cosa a rendere vagamente interessante questo titolo è la modalità Spring Training, nella quale potete creare un giocatore (se volete un vostro clone, specificando altezza, peso ecc.) e cercare di accaparrarvi un ingaggio da qualche grossa squadra della MLB. Le vostre prestazioni vengono valutate fino all'inizio della stagione, quando verrete convocati in base al rendimento offerto: una bella idea. Per il resto MLB rimane la stessa minestra di sempre. È facile eseguire i fuoricampo e i controlli tendono più all'arcade che alla simulazione, un gioco vedibile diciamo. Una delle cose peggiori che ho rilevato è che non è possibile tagliare i lunghi filmati tra un lancio e l'altro: la palla va al lanciatore, il lanciatore si gira, rimette la palla nel guantone, eccetera, e la cosa si ripete anche per i battitori. Se consideriamo il tempo totale perso a guardare le animazioni, i tempi morti sono decisamente eccessivi: un disastro per il ritmo dell'azione lanciatore/battitore. Se si trattasse di un titolo per PS2 e il gioco offrisse texture fantastiche, allora potrei ancora sopportarlo, ma qui si tratta di una pura perdita di tempo. Non è malaccio, ma provatelo prima di comprarlo.

Dan L

Non voglio parlar troppo male di questo gioco ma, ragazzi, la grafica di terza generazione di MLB è veramente datata. A parte un paio di schermate nuove (per non dimenticare la toccante sequenza introduttiva), è veramente identico alle tre versioni precedenti. Il sistema che consente di far crescere i giocatori dilettanti rimane una delle caratteristiche migliori, ma non me la sento di raccomandare il gioco solo per questo. In generale MLB è un titolo decente (nonostante qualche problema con le statistiche), ma con la dura competizione su PS2 in questo settore (High Heat, Triple Play e altri) forse è meglio risparmiare i vostri soldi, specialmente se possedete già una delle precedenti versioni di MLB.

Dean

MLB è come un'ex fidanzata: pensavate che fosse una figa, ma dopo qualche anno non è così carina come ve la ricordavate. Questo gioco non può competere con gli ultimi titoli di nuova generazione, avrebbero almeno potuto aggiungere un minimo che desse la sensazione di aver comprato qualcosa di più di un aggiornamento di rose e regole. Se non avete mai giocato a MLB, allora questo titolo può rappresentare una novità rispetto alla serie Triple Play per PS1. Dopotutto, la modalità Spring Training rimane unica e la giocabilità veloce e semi-realistica combinata con la grafica brillante rendono MLB un titolo godibile.

Kraig

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	6	5	6

KISS Pinball

Prodotto da:	Take 2
Sviluppo:	Tarantula
Provate anche:	A dare i vostri soldi in beneficenza
Giocatori:	1-4
Supporti:	Nessuno
Web Site:	www.take2.com
Miglior caratteristica:	Costa poco
Peggior caratteristica:	E' ancora troppo

Con una trentina di mila lire potete andare al cinema e mangiarvi una pizza oppure aggiungere Kiss Pinball alla vostra collezione. Tra tutte le possibilità, l'ultima è l'unica che vi lascerà sicuramente delusi al termine della serata. Il gioco sfrutta un'ottima licenza ma non ne tira fuori assolutamente nulla di buono. Vi direte: naturalmente un gioco su CD ispirato a un famoso gruppo conterrà diverse canzoni fighe, giusto? Riprova e controlla. Misteriosamente nessuna canzone dei Kiss è stata inclusa nel gioco. Potrei accettare questa stranezza se la giocabilità del flipper fosse buona, ma gli sviluppatori hanno fallito anche in questo campo. I tavoli sono squallidi, la grafica è povera e le meccaniche di gioco sono rozze. Sembra che non ci sia nessuna strategia particolare per raggiungere punteggi record, potete tenere la palla in gioco per ore. Quello che è certo è che non ci giocherete per più di 15 minuti, Kiss Pinball verrà quindi rimesso nella sua custodia per non uscirne mai più. Andate a farvi la pizza e dimenticatevi di questa schifezza.

Ethan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
1	1	1	1

Asterix il Folle Banchetto

Prodotto da:	Infogrames
Sviluppo:	Infogrames
Giocatori:	1-4
Supporti:	Multi-tap, dual-Shock
Web Site:	www.infogrmes.com
Miglior caratteristica:	Ci sono tutti ma proprio tutti
Peggior caratteristica:	I comandi e la longevità a tempo

La licenza dei personaggi di Goscinny & Uderzo non poteva cadere in mani migliori: con Infogrames, l'allegro villaggio gallico esplode di particolari e colori. L'attenzione è massima, nulla è lasciato al caso, a partire dai titoli di testa, passando attraverso il menù per la scelta della lingua, fino alle opzioni iniziali. Il gioco è in grado di supportare fino a quattro giocatori, tutti contro tutti, oppure due squadre avversarie, composte da due giocatori. La scelta dei personaggi non è molto ampia: a parte l'intoccabile coppia A&O, potrete impersonare il bardo Assuranceturix o la procace moglie del vecchio Matusalemix. Il gioco si articola su numerose prove, di chiaro argomento virile e gallico, come il traino delle catapulte in un tracciato misto, fiorito di sassi da lanciare amabilmente contro i propri ex-amici. I comandi, in questo caso, hanno mostrato tutti i loro limiti, non essndo ben calibrati per il tipo di sfida. Non era pensabile fare un gioco con Asterix e Obelix, senza tenere conto del loro robusto appetito e dell'attenta ricerca storica e gastronomica fatta dai loro papà. Sotto con la gara a chi ingurgita più cibo. Non si tratta di una semplice gara di resistenza e velocità: sullo schermo appare un punteggio, che va progressivamente implementato con una serie di combo, suggerita dai tasti illuminati. Il gioco è spassoso, veramente, anche se sembra a volte un po' troppo ingenuo. Le idee ci sono, la grafica è dignitosa, ma non garantisco sulla longevità. Se potete giocatelo in gruppo.

Davide

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6	6	7	5

Technomage

Prodotto da:	**Infogrames**
Sviluppo:	**Sunflowers**
Giocatori:	**1**
Miglior caratteristica:	**La storia**
Peggior caratteristica:	**Un po' lento in alcune situazioni di gioco**
Web Site:	**http://www.technomage.de/english/index.html**

Tech...Mage... due termini che contrastano fortemente tra loro e che sono in grado di scatenare i nostri sogni più irrazionali. Quando due universi così simili ed allo stesso tempo così distanti si incontrano cosa può accadere? Dreamertown è un piccolo paesino sperduto tra le verdi terre di un universo fantastico e misterioso. Il popolo di Dreamertown è formato da abitanti appartenenti a due razze: i Dreamer e gli Steamer. I primi possiedono la capacità di gestire le arti magiche ed hanno un rapporto particolare con i sogni. I secondi, invece, hanno piena fiducia nella tecnologia, sono più rozzi e materialisti ma sono anche un popolo tenace e fiero. La tradizione vuole che tra i giovani di queste due razze non possano nascere stretti legami d'affetto, in passato una antica legge imponeva addirittura che Streamer e Dremer non potessero sposarsi. C'è un antico libro esposto nella biblioteca della città che ammonisce: "il frutto dell'unione tra un uomo ed una donna appartenenti alle 2 razze scatenerà l'ira degli dei". Ma come tutti sappiamo, in fondo l'amore vince sempre... Impersonate Marlin, il ragazzo che porta con se orribili sventure. Motivo? Molto semplice, i suoi genitori appartengono a due razze differenti e quindi hanno disobbedito alle leggi sacre. Beh, almeno per una volta il vostro personaggio è uno sfigato. Technomage è un RPG dalla trama molto attraente che tanto per cambiare adotta una interfaccia grafica con visuale dall'alto in terza persona e gestione dell'inventario in pieno stile Final Fantasy. Il punto forte del gioco è senza ombra di dubbio la trama, sempre intrigante e ricca di colpi di scena. L'incalzare delle situazioni vi porterà a passare diverse ore davanti allo schermo nel tentativo di capire chi è realmente Marlin e chi può aiutarlo. Vi renderete conto che nel luogo in cui siete cresciuti la gente non ha mai accettato la vostra reale identità; le figure che hanno contrassegnato la vostra infanzia in realtà hanno sempre cercato di tenersi lontano da voi. Beh, adesso basta con la trama, mi fermo qui, non voglio togliervi la sorpresa.

Ciò che mi ha stupito maggiormente è il notevole lavoro messo in atto nella localizzazione del prodotto. Tutti i dialoghi sono parlati ed anche in sede di doppiaggio è stato effettuato un lavoro enorme: 200 personaggi secondari contraddistinti dal proprio timbro di voce e con una intonazione che varia a seconda delle situazioni di gioco (è divertente scambiare due chiacchere con un ubriaco oppure sentire un bimbo che parla ansimando dopo aver corso per ore insieme ai suoi amichetti). La grafica non è ai livelli di Final Fantasy IX ma risulta più che dignitosa e gli effetti sonori sono realizzati con particolare cura: non mi sono mai annoiato per il lungo ripetersi delle musichette di sottofondo, come purtroppo accade di sovente negli RPG. L'incalzare delle missioni mi ha lasciato un po' perplesso. Dopo 10 minuti vi vengono affidati almeno 6/7 incarichi. Sembra quasi che tutti gli abitanti del villaggio abbiano bisogno dei vostri favori. Ciò che mi ha dato maggiore fastidio è la ripetitività: vai da Tizio, prendi questo e riportalo a Caio. Sono davvero troppe le missioni che si sviluppano su questo stile... ma la fantasia degli sceneggiatori dov'è finita? Un bimbo avrebbe potuto fare meglio (loro si che sono geniali...). Purtroppo questo difetto alla lunga tende ad influenzare la trama che in ogni caso è sicuramente molto affascinante. Consiglio l'acquisto di Technomage a tutti gli amanti del genere, ma non aspettatevi nulla di particolarmente innovativo. Un ottimo gioco per passare un fine settimana davanti al televisore ;)

6.0

Luca A.

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6.5	7	6	4.5

Inspector Gadget, Gadget's Crazy Maze

Prodotto da:	Ubi Soft
Sviluppo:	LSP, Saffire, Red Storm
Giocatori:	1 o 2, con Multi Tap fino a 8
Supporti:	DualShock, Analog Control
Miglior caratteristica:	In otto ci si annoia di meno, forse
Peggior caratteristica:	Aver messo l'orologio 10 anni indietro!
Web Site:	ww.ubisoft.com

Ero ancora piccolo quando l'ispettore meccanico svolazzava allegramente nei cieli sempre azzurri della Tv. Seguito dalla nipote e dal cane, inseguito dai cattivoni della Gang, capitanati dall'oscuro figuro con la mano guantata d'acciaio e diabolico gatto, Gadget affollava la vasta proposta dell'intrattenimento pomeridiano. Non ci andavo pazzo,e lo ammetto senza problemi: non era il mio cartone preferito. Potrei ricordarmi male, ma lo giudicavo piuttosto stupidotto. Poi sono cresciuto, ho impacchettato ricordi e gioventù. Oggi, aprendo questo gioco, tutto il sommerso della memoria mi è tornato a galla. Non è cambiato nulla: non mi sbagliavo, il cartone animato non era niente d'eccezionale e nemmeno questo gioco promette di esserlo. Sembra di essere tornati indietro di un decennio. Usare una simile licenza, facendola soffriggere su un gioco insipido come questo, è un vero spreco. È un puzzle, a progressivo aumento della difficoltà. La camera 2D è fissa, e inquadra, a volo d'uccello, il giardino della casa del robotico difensore della legge. L'interazione con l'ambiente rasenta la paralisi: prima di acquisire alcuni (pochi, troppo pochi) accessori del vastissimo campionario dell'originale, il povero Gadget, avviluppato nel suo trench stile Bogart, può solo spostare le gemme che ingombrano l'aia. A volte, crepi l'avarizia, si permette il lusso di prenderle a calci. Dovrete allineare le gemme per trasformarle in luccicanti dobloni, il giusto premio alla vostra partita di calci. I comandi rispondono bene, ma non avrete bisogno di particolare precisione: la velocità è pachidermica. Giocate rilassati, lasciate che si plachino le piaghe da ISS Pro. La grafica è minima, pochi sprite e qualche filmato renderizzato, sottratto alla saga di celluloide. È estate, fuori fa caldo. Lo so. Ma, per rimanere a casa a giocare con l'ispettore, andatevi pure a squagliare al solleone.

Davide C.

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
3	4	3	3

Championship Motocross 2001 feat. R. Carmichael

Prodotto da:	Halifax
Sviluppo:	THQ
Giocatori:	1-2
Supporti:	Dual Shock
Miglior caratteristica:	prende immediatamente
Peggior caratteristica:	rischia di essere subito facile
Web Site:	www.thq.com

Diciamolo subito: non sono certo un patito dei giochi di corsa, ho provato la serie F1 con tanto di volante finendo fuori pista alla prima curva e stufandomi nell'arco del primo mezzo minuto di gioco. È per questo motivo che, quando mi hanno dato la copia di Championship Motocross 2001 da recensire, ho storto il naso sperando di cavarmela in fretta. Con mia grande sorpresa, tuttavia, non mi sono staccato dal gioco per un bel po', devo ammetterlo: CM2001 mi aveva catturato. Questo, però, può voler dire solo una cosa, ovvero che l'approccio di questo titolo THQ è assolutamente arcade, amici puristi siete avvertiti. Si impara a giocare in brevissimo tempo ed è divertente gestire il tasto Sgommata per impostare al meglio le curve, forse i più scafati potrebbero stufarsi velocemente del motore fisico troppo "amichevole". Il realistico rumore della moto e la fantastica colonna sonora, costituita da tracce audio sul classico stile sporco, duro e veloce, mi hanno veramente pompato durante le corse. I tracciati a disposizione sono moltissimi, così come i piloti che potete impersonare, scelti dai campionati 125, 250 e freestyle. Potete inoltre, con i soldi guadagnati in ogni gara, comprare pezzi di ricambio per la vostra dueruote e, in un secondo menu, montarli sulla moto. Ad esempio è possibile comprare gomme speciali per i fondi sabbiosi da montare su certe piste. La modalità split screen verticale permette confronti diretti con i vostri amici e, anche in questo caso, la grafica rimane fluida. Create il vostro alter ego motociclistico nella modalità career per cercare di scalare le vette del successo dalla modalità Amateur a quella 250.
Un bel gioco accattivante da cui è facile farsi prendere la mano, lo consiglio soprattutto agli imbranati della guida.

Luca R.

In antitesi io impazzisco per tutto quello che ha un motore: siano moto,auto,aerei, nulla sfugge alla mia vista, potevo quindi esimermi dal provare questo titolo? Certo che no... La grafica, oramai abituati a Ps2 e DC non colpisce più di tanto, ma é sicuramente adeguata allo standard attuale.
Fluida, ben definita nei particolari della moto e del pilota in gara, contrasta solo con i pixelloni delle texture usate per il terreno e con un leggero effetto di pop up di alcuni elementi dei fondali; si tratta comunque di piccoli difetti in un quadro altrimenti più che buono. Il comparto sonoro non sfigura: musiche dure, cattive, che ben si adattano allo stile del gioco; discorso diverso invece per gli effetti sonori, praticamente relegati al solo rumore del motore, realistico, ben sincronizzato, ma un po' triste da solo. I risultati migliori vengono comunque dal lato ludico: la risposta tipicamente arcade della moto (forse anche troppo per i puristi, vista l'eccessiva tendenza a scivolare via della medesima) regala soddisfazioni da subito, rendendo accessibile il gioco anche ai neofiti, forse il target più adeguato al titolo.
Per il resto poi, non manca nulla: la classica opzione di Campionato, quella relativa all'ormai onnipresente carriera e quant'altro serva a rendere il gioco sufficientemente longevo.

Davide B.

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	8	7	7

Twisted Metal: Black

EGM SILVER

Prodotto da:	Sony Cea
Sviluppo:	Incognito
Giocatori:	1-4
Supporti:	Multi-tap
Miglior caratteristica:	Motore solido e buona grafica
Peggior caratteristica:	Noioso
Web Site:	www.scea.com

PS2

In caso ancora non lo sappiate, Twisted Metal: Black è un lieto ritorno alle origini della serie. Molto tempo fa, un gruppo chiamato SingleTrac scrisse Twisted Metal 1 e 2. In seguito, furono acquisiti da GT Interactive (a sua volta comprata da Infogrames) e, in collaborazione, produssero un altro eccellente gioco di combattimento tra auto, Rogue Trip: Vacation 2012. Nel frattempo, Sony (attraverso i 989 Studios) si è dedicata alla realizzazione di Twisted Metal 3 e 4. I risultati furono... beh, leggetelo nelle nostre recensioni lampo qui sotto.

La maggior parte del team SingleTrac originale decide di formare Incognito, il cui primo gioco fu Twisted Metal: Black per PS2. Qualsiasi idiota (inclusi tutti noi) è in grado di dirvi che questa è un'ottima notizia per i fan della serie. I ragazzi sono tornati al lavoro e hanno rimesso la serie Twisted Metal in ottima forma. Questo nuovo capitolo ha un look decisamente noir e disturbato, sicuramente una scelta provocatoria, dato che TM: Black è ricco di personaggi e immagini inquietanti, sia subliminali, sia esplicite. Quest'ultimo episodio della serie è sconsigliabile ai deboli di cuore e ai più giovani (sicuramente qualche genitore comprerà questo gioco come regalo di compleanno per la figlia undicenne per poi lamentarsi di come il mondo dei videogiochi sia pericoloso e deviante. Twisted Metal: la scaramuccia, lo sparatutto per famiglie, uscirà il prossimo autunno su PS1).

Preparatevi comunque per un'esperienza in stile Se7en, corredata dalla splendida "Paint it Black" dei Rolling Stones, suonata in sottofondo durante i credits (in stile L'Avvocato del diavolo o Full Metal Jacket).

E non perdetevi le immagini disturbanti.

Com'erano i vecchi Twisted Metal?

Per vostra comodità, ecco un'utile manabile di riferimento sulla serie Twisted Metal (tutti PS1) dei bei giorni andati. Lo spazio è limitato, quindi bando alle ciance:

Twisted Metal 1: buono
Twisted Metal 2: meglio
Twisted Metal 3: schifo
Twisted Metal 4: schifo

Oh, e Rogue Trip, l'altro gioco di SingleTrac: figo.

È possibile giocare in splitscreen nelle modalità Death Match, Co-op e Last Man Standing, dove due giocatori scelgono la stessa auto e si misurano per vedere chi sia il migliore. Il framerate è sempre alto, ma rallenta molto quando si gioca in quattro.

Tutti amano parlare del nuovo Transformer in città, Sweet Tooth, anche noi. Quando vedrete il robot del camion dei gelati che vi guarda storto, sapete che è in arrivo una bella dose di mazzate.

La mano mi fa veramente male. Non fate gli spiritosi, la ragione è che ho giocato a TM: Black per ore e ore senza prendermi pause sufficienti. Uno dei motivi è l'eccessiva difficoltà del titolo. A livello medio, ho passato un frustrante pomeriggio solo per completare pochi livelli dello Story Mode. Ma la ragione è anche che il gioco prende moltissimo, non mi bastava mai! Dopo averlo completato, dovevo giocare ancora! Singleplayer, multiplayer, non importa, anche dopo che la mia mano sinistra era completamente distrutta, come un toro meccanico continuavo a stare davanti alla console. Incognito ha fatto veramente un buon lavoro e finalmente ci ha regalato il seguito che stavamo aspettando. La grafica è strepitosa mentre i livelli sono più intelligenti che innovativi (come quello dove correte su una petroliera gigante che si arena sulla spiaggia, raddoppiando così le dimensioni del livello). Anche i controlli sono calibrati a puntino, ma se dovete usare il D-pad, e non lo stick analogico, per effettuare le mosse speciali (questa la causa maggiore dei miei dolori). Vorrei solo che Ingognito avesse dato al gioco un minimo di varietà. Tutti i capitoli dello Story Mode sono identici, differiscono solo per i livelli con il boss a metà e alla fine. Anche le opzioni multiplayer lasciano un po' a desiderare.

Shoe

In qualità di fan di questo tipo di giochi, specialmente questa serie, non potrei essere più felice. TM aveva perso mordente negli anni passati, ma ora è tornato in grande stile (e in nero, che figo!). È vermante incredibile che gli sviluppatori originali siano in grado di tornare in sella anni dopo e resuscitare la serie. Il vecchio stile di gioco TM è tornato, anche se un po' più difficile. La più grande sorpresa è l'atmosfera in stile Se7en che dà al combattimento una verve unica. Non ci si deve limitare a spalmare i pedoni sull'asfalto, lo humour nero sa quando deve darvi un bel calcio nel culo. Non è forse questo che tutti cerchiamo in un videogioco?

Kraig

Dimenticate i personaggi insipidi e la storia noiosa, TM:B è un concentrato di azione sfrenata. Non avete mai visto Twisted Metal così, le immagini non gli rendono giustizia, dovete vedere il gioco dal vivo per apprezzare a fondo il dettaglio grafico offerto. Ambienti imponenti, macchine che morphano... ho reso l'idea? Fate attenzione però, TM:B è spesso frustrante. In modalità singola, l'AI ha la tendenza a coalizzarsi contro di voi, dandovi veramente poco respiro per giocare. Con un amico, TM:B è uno sballo (specialmente la modalità Story cooperativa). Uno sforzo ben riuscito, imperdibile per tutti i fan della serie.

Che

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITA'	LONGEVITA'
8	8	6	8

EGM SILVER

Red Faction

Prodotto da:	THQ
Sviluppo:	Volition
Giocatori:	1-2
Provate anche:	Quake III, Unreal Tournament
Miglior caratteristica:	Modalità singola coinvolgente
Peggior caratteristica:	Poche opzioni multiplayer
Web Site:	www.redfaction.com

PS2

In un'epoca in cui la maggior parte degli sparatutto in prima persona (chiamati anche "simulatori di omicidio" dalle persone più rispettabili della nostra società) si concentrano soprattutto sull'esperienza in multiplayer (Quake III, Unreal Tournament, TimeSplitters), ecco una voce fuori dal coro.

Certo, Red Faction ha la modalità deathmatch per due giocatori in splitscreen, ma i livelli limitati e le opzioni ridotte rendono ovvio che gli sviluppatori avevano un gioco diverso in mente, un gioco che non ha bisogno di splitscreen e tanti controller per divertire. Un gioco che rimane divertente per il restante 90% del tempo quando siete soli con la vostra PS2.

Ricordate quella cosa che avevano i giochi una volta e vi teneva incollati davanti allo schermo? Come si chiamava... trama?

Red Faction ce l'ha e non sto parlando di una semplice sequenza di filmati in FMV; la maggior parte della storia si dipana mentre giocate, attraverso comunicazioni radio, conversazioni origliate ed eventi che accadono attorno a voi in tempo reale. Inoltre il gioco non è diviso in livelli (c'è solo una pausa durante il caricamento delle diverse sezioni) e questo consente di calarvi nel momento, nel personaggio e nel mezzo dell'azione. Non dimentichiamo la caratteristica principale di Red Faction: il sistema geo-mod che fa in modo che tutte le esplosioni creino buchi realistici nei livelli. Una caratteristica incredibilmente interessante, specialmente quando la usate per uno scopo specifico (la porta è chiusa? Creamone una noi!). La qualità ha un paio di cadute di tono, ad esempio l'allarme scatta senza motivi apparenti in un paio di aree e i cattivi si comportano un po' stranamente a volte, ma RF è il promettente inizio di una nuova generazione di titoli PS2. Titoli caratterizzati da un'ottima grafica e molto accattivanti, titoli che non sarebbe stato possibile realizzare sul vecchio scatolotto grigio di casa Sony.

In altre parole, è per giochi come questo che avete comprato la PS2.

"Che cosa ne dite di buttare giu' quel muro e arieggiare un po' quella stanza? BOOM!

Saranno anche pochi e distanziati tra loro, ma i boss di RF sono intensi. Prendete questa grande scatola di catenacci qui sotto: ti sta davanti per tutto il livello fino a che non ci si immagina come distruggerlo (suggerimento: le vostre armi non lo faranno...).

Iniziate con gli ingredienti base: grafica fluida e ottimamente realizzata, varietà di livelli sia al chiuso che all'aperto e controlli immediati. Queste cose rendono Red Faction un gioco di tutto rispetto, tutto il resto è grasso che cola e c'è n'è un sacco. Le armi sono fantastiche (il rumore budda-budda del fucile d'assalto e le sparatorie attraverso i muri dipingeranno certamente un ghigno malefico sul vostro volto) e ci sono pure stupendi veicoli da pilotare. Aggiungeteci ancora una storia interessante piena di eventi, effetti sonori di pregio e la divertentissima possibilità di creare buchi in tutto quello che incontrate (le poche sezioni che sfruttano questa caratteristica sono geniali) e vi ritroverete con una delle migliori ragioni per possedere una PS2. Concentrandosi sulla modalità singola, il team Volition è riuscito a fare ciò che iniziavo a dubitare fosse possibile: restituire agli sparatutto in prima persona freschezza e originalità. Tenete a mente tuttavia che, anche se scegliete il livello di difficoltà medio, il gioco diventa molto ostico, soprattutto verso la fine. I salvataggi frequentissimi a ogni minimo progresso diventeranno essenziali rendendo il tutto a volte frustrante, ma l'avvincente sfida finale ha reso le ultime fasi di RF intensissime. Nonostante le strane sezioni stealth, alcune goffe animazioni e altre stranezze sparse, mi sento di consigliare Red Faction col cuore in mano. Proprio come diceva Schwarzenegger: portate il culo su Marte. **Mark**

Le console non hanno mai avuto un vero sparatutto in prima persona giocabile, innovativo e dotato di una buona trama al livello di Half Life per PC. Ora le cose sono cambiate. Ho iniziato a giocare a Red Faction conoscendolo molto poco e mi sono subito lasciato prendere. Ogni volta che sparare ai cattivoni stava per diventare monotono veniva introdotto qualcosa di nuovo. Che si trattasse di un'arma nuova, un colpo di scena nella storia o un veicolo da scavi di 20 tonnellate col quale creare la vostra grotta personale, il design eccellente di RF e le brillanti innovazioni mi hanno tenuto attaccato al video. Diamine, mi sono divertito di più a fare buchi nel muro col mio lanciamissili che con tutti gli altri giochi che ho provato questo mese. **Kraig**

Fatevi un favore e state alla larga da quella stupida e breve demo di Red Faction che trovate in circolazione. Questa è la miglior esperienza per giocatore singolo dai tempi di Half-Life. Non me ne fregava assolutamente nulla della rivoluzione su Marte, non facevo neanche attenzione ai filmati di intermezzo, si trattava semplicemente di una battaglia dopo l'altra. Certo, dovevo risolvere un paio di enigmi, ma RF non si è mai allontanato da questa formula vincente. Il motore Geo-Mod del team Volition è dannatamente divertente: a metà del gioco circa, RF diventa qualcosa di più che sparare buchi nei muri. Peccato che la modalità a due giocatori non sia all'altezza di un titolo altrimenti eccellente. **Che**

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	8	8	7

Gauntlet: Dark Legacy

Prodotto da: Midway
Sviluppo: Midway
Giocatori: 1-4
Supporti: Multitap
Miglior caratteristica: Semplice modalità multiplayer
Peggior caratteristica: Ripetitività
Web Site: www.midway.com

PS2

Mi è piaciuto il primo remake di Gauntlet che Midway ha realizzato più di un anno fa, sfortunatamente questo titolo non è un vero proprio sequel per PS2 e non sfrutta lo stesso valido engine. Si tratta piuttosto di un remake del primo remake, mi spiego? Per rendere tecnicamente questo Gauntlet un gioco diverso, Midway ha aggiunto nuovi personaggi, power up e livelli, ma questo non è quello di cui ha bisogno questo nuovo episodio. Il titolo precedente era davvero lunghissimo; nessuno con una vita sociale potrebbe chiedere un gioco più lungo. Quello di cui Dark Legacy aveva bisogno era un qualcosa di completamente nuovo per dargli una sferzata di vita, invece ci ritroviamo con dei livelli rivisitati, che spesso danno persino l'impressione di non essere all'altezza di quelli originali. Sicuramente questo gioco ha un'altissima concentrazione di nemici, ma questo non lo rende migliore. Non avete idea di quanti stupidi colpi inevitabili ho dovuto subire per poi finire massacrato da creature contro le quali non avevo alcuna possibilità di reazione. Per superare certi livelli sono stato costretto a tornare ripetutamente in quelli precedenti al fine di recuperare energia e forza magica, il che diventa frustrante molto in fretta. Se giocate con i vostri amici, Dark Legacy rende decisamente meglio. Litigare per chi deve prendere il cibo e stabilire come attaccare i nemici è da sballo, ed è persino meglio con un paio di birre a portata di mano, ma se giocate da soli è improbabile che avrete la pazienza richiesta per apprezzare la sostanziale profondità di Gauntlet.

Kraig

Riesco a capire lo sforzo profuso da Midway nel cercare di rivitalizzare questo classico da sala giochi aggiungendo elementi RPG (tipo il passaggio di livelli), ma nel processo si sono persi qualcosa. Forse è il tiepido ritmo del gioco, forse è la ripetitività dell'azione di combattimento che richiede litri di caffè per restare svegli. Non c'è più quella frenesia con la quale io e i miei compagni cercavamo tesori e combattevamo per salvare la pelle. Questa nuova realizzazione in 3D dimostra semplicemente che tre dimensioni non sono necessariamente meglio di due. Vi consiglio di lasciare perdere questo titolo e giocare al classico originale.

Milkman

Per quanto ripetitivo, questo gioco non è poi così malaccio. Se, naturalmente, la vostra idea di divertimento è combattere per ore contro cloni di mostri raccogliendo kit di energia. A parte gli scherzi, è meglio quel che sembra. Midway ha fatto un buon lavoro adattando questo classico su PS2. La grafica è fluida e priva di difetti. La telecamera, tuttavia, a volte rappresenta una difficoltà: non inquadra sempre in modo perfetto la strada che state percorrendo ma questo è solo un problema secondario. Dark Legacy è strano, ma la divertente modalità multiplayer, la facile curva di apprendimento e le oltre 30 ore di gioco lo rendono un titolo interessante.

Dean

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6	5	6	6

Crazy Taxi

EGM SILVER

Prodotto da: Acclaim
Sviluppo: Acclaim/Sega
Giocatori: 1
Supporti: Nessuno

Web Site: www.acclaim.com
Miglior caratteristica: Un porting DC quasi perfetto
Peggior caratteristica: Crazy Taxi è un po' invecchiato

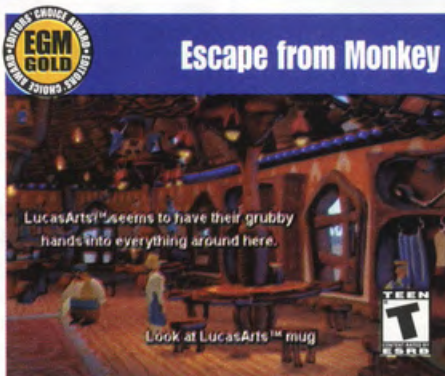
PS2

Rispetto alla versione che avevamo visto in precedenza di CT, il gioco è più bello e giocabile di quanto avessimo detto in precedenza. Acclaim, infatti, ha sforato questo clone, molto ma molto simile alla prima versione per DreamCast, quasi più divertente del suo predecessore. Ritengo, infatti, che la versione PS2 sia più facile da giocare nella modalità Arcade. Una volta familiarizzato con le diverse tecniche di guida necessaria per i Taxi, CT offre ore di puro divertimento. Avendo giocato come un pazzo la versione per DC, non mi sono trovato bene con il controller PS2, l'ho trovato più scomodo, e, adesso, non oso più fare nessuna evoluzione. Ci vuole in ogni caso del tempo per imparare come impostare e gestire le curve. Questo gioco non mi ha entusiasmato, ma, d'altronde, ho già perso le mie nottate davanti al DC. Non penso che lo comprerò, anche perché c'è già aria di sequel. Quelli che non hanno giocato a CT o non posseggono un DC, troveranno, a mio avviso, un po' datata questa versione.

Greg

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	7	8	8

Escape from Monkey Island

EGM GOLD — Editors' Choice Award

Prodotto da: Lucas Arts
Sviluppo: Lucas Arts
Giocatori: 1
Supporti: Nessuno

Web Site: www.lucasarts.com
Miglior caratteristica: È la rinascita per i giochi del genere
Peggior caratteristica: I grandi successi invecchiano presto

PS2

Tutti sanno che la categoria dei giochi adventure, nati per il PC, sta subendo, oggi, delle variazioni che non sembrano incontrare il favore dei fan della prima ora. Questi puristi del genere sono salpati per altri lidi ove placare la loro sede di buone storie. Ma non temete, fidi compagni di mille battaglie alla ricerca di favolosi adventure: non tutto è perduto! Il nuovo messia è giunto tra noi fedeli, per riscattarci dal purgatorio della banalità. Per le vostre mani oranti, ecco a voi: un racconto ricco di domande e risposte, puzzle e rompicapi complicati, acuto sense-of-humour, amene facezie e stupidità assortite e una grafica caramellosa che azzererà il vostro livello di salivazione. Ma non è fantastico? Certo che lo è. Tutte le cose hanno un prezzo, soprattutto quelle piacevoli. Quella commistione d'umorismo di bassa lega, di massiccia diffusione come MI, tende a straripare, a volte, lasciandovi ebbri, come dopo una sana sbornia di grog. Cosa sarebbe, d'altronde, la filibusta senza una ciucca memorabile? Non sbaglierete con questo ultimo regalo di LucasArts: salite a bordo!

Jeanne

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
9	9	8	7

Cool Boarders 2001

Prodotto da:	Sony CEA
Sviluppo:	Idol Minds
Giocatori:	1-2
Supporti:	Nessuno
Miglior caratteristica:	Veloce e fluido
Peggior caratteristica:	L'interfaccia potrebbe essere un po' più intuitiva
Web Site:	www.playstation.com

PS2

La potenza della PS2 è di gran lunga la cosa migliore che potesse accadere a Cool Boarders. La grafica non è più sbrodolona, gli atleti non si muovono più come robot e la velocità non crolla improvvisamente, sono stati migliorati proprio tutti gli aspetti. Naturalmente la domanda che tutti vi state ponendo è se questo gioco sia meglio di SSX. Mhh, non proprio. Graficamente è più tranquillo e non altrettanto vivace e brillante. Non fraintendetemi, la profondità del campo, le ombre e le texture sono molto ben realizzate. L'interfaccia è un po' vecchio stile, oltre ai normali trick da uno o due pulsanti, un sistema combo "pre-ollie" vi consente di eseguire manovre da esperti. Funziona bene ma avrebbe potuto essere più intuitivo. Forse sono troppo abituato a Tony Hawk's Pro Skater, ma realizzare una combo prima di eseguire il trick mi fa tanto strano. In generale il gioco è comunque molto user-friendly (più di SSX). Potete iniziare a giocare e sbloccare diversi nuovi livelli e atleti entro le prime tre ore. Se questo rappresenti un problema, dipende da quanto siete in gamba voi, personalmente l'ho trovato sufficientemente appagante. Gli skater, inoltre, non si muovono goffamente mentre eseguono le acrobazie come accadeva un tempo. Ci sono dei marcatori che segnalano dove iniziano le sequenze, caratteristica che ho trovato utilissima e, quel che è meglio, è veloce, fluido e divertente. Anche la modalità per due giocatori fila via senza problemi. Forse questo gioco non è all'altezza di SSX, ma CB 2001 è decisamente migliorato rispetto alle versioni precedenti, diventando un titolo di tutto rispetto.

Dean 7.5

È strano, ma credo di stare diventando un brocco in tutti gli sport estremi. Forse è la transizione nella seconda metà dei miei vent'anni che non mi rende più congeniali certe attività da ragazzino. Cool Boarders 2001, come Tony Hawk o SSX, è comunque un gioco divertente anche per me. Lo consiglio sicuramente, soprattutto perché i transigenti controlli arcade sono perfetti per il mio livello di abilità. Gli ambienti sono realizzati in modo superbo e il controllo è più che adeguato. La progressione nel gioco è abbastanza normale, si cerca di vincere eventi specifici per sbloccare attributi, nuovi percorsi, ecc. Con 20 percorsi e nove eventi, questo gioco resterà sugli scaffali per un bel po' di tempo.

Dan L 7.5

Cosa penso del debutto della serie Cool Boarders su PS2? Sicuramente vi darà un sacco da fare. Oltre alla solita corsa in discesa e alle acrobazie nell'half pipe, troverete un'interessante nuova modalità che vi consentirà di eseguire trick e tecniche professionistiche (dovete schiacciare i pulsanti secondo le sequenze visualizzate su schermo, mossa dopo mossa, il che può diventare velocemente difficile). La maggior parte delle modalità è inoltre arricchita con piccole e divertenti sequenze-sfida che dovrete trovare e completare. I fan di SSX si sentiranno a casa nella corsa CBX, la sezione più arcade di tutto il gioco. Peccato che i controlli rigidi e la mancanza di finezza nei trick palesino il fatto che questo gioco non è certo allo stesso livello di SSX.

Crispin 7.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	7	7	7

Dark Cloud

EGM SILVER

Prodotto da:	Sony CEA
Sviluppo:	Level 5
Giocatori:	1
Supporti:	Nessuno
Miglior caratteristica:	Costruire le città
Peggior caratteristica:	Dungeon monotoni
Web Site:	www.playstation.com

PS2

Il primo importante RPG di Sony per la PS2 è un'interessante amalgama dei migliori giochi del genere: le meccaniche delle battaglie si ispirano a Zelda, i dungeon sembrano presi da Phantasy Star Online e la tanto osannata fase di costruzione delle città sembra un salto nel passato ai tempi di Actraiser. Tuttavia, anche se tutte le varie sezioni derivano da titoli già visti, il gioco offre un'esperienza alquanto originale. Passando continuamente dall'esplorazione dei dungeon alla ricostruzione di comunità devastate, il gioco offre un flusso temporale che calza a pennello; è questo il delicato equilibrio tra azione ed enigmi che Majora's Mask ha mancato di un soffio. Forse l'aspetto più interessante del gioco è l'alto livello di personalizzazione possibile: nessuno creerà mai due città o due armi uguali. La gestione degli ambienti e il potenziamento delle armi diventa presto una droga, è facile lasciarsi prendere per 8-10 ore di fila. Quindi... con tutti questi elementi fantastici, perché Dark Cloud non ha preso un voto più alto? Beh, diciamo che i duelli nei dungeon diventano monotoni dopo qualche ora, la storia è stupida e trita: cerca goffamente di trovare un denominatore comune a tutti i diversi elementi del gioco senza riuscirci. La grafica è pulita ma non certo affascinante, niente sfrutta le vere potenzialità della PS2. Se pensate di poter accettare questi difetti allora fatevi sotto, Dark Cloud è un gioco profondo e appagante.

Ethan 8.0

Dark Cloud è stato inizialmente spacciato come la risposta PS2 a Zelda: Ocarina of Time. Non lo è. La storia e gli enigmi di questo gioco sono molto più scarsi rispetto a quelli di Zelda, ma possiamo accettarlo poiché i dungeon casuali di Dark Cloud e la varietà di gioco lo rendono un RPG molto accattivante. È doveroso paragonarlo al celebre classico per SNES Actraiser. La verità è che le sezioni di combattimento e costruzione di Dark Cloud sono molto più profonde. Il punto debole di questo titolo sono i dungeon che diventano presto noiosi, nonostante le opzioni di personalizzazione delle armi e alcune zone interessanti, ma costruire le città è così divertente che non riuscivo a smettere.

Crispin 8.0

Dark Cloud riesce a vincere la difficile sfida di combinare elementi così diversi tra loro integrandoli in modo indolore. Il risultato è un'esperienza unica e accattivante. Certo, l'esplorazione di dungeon in tempo reale sa di già visto (Zelda). Magari avete già giocato a un gioco di costruzione delle città, anche se sono un po' più rari. Avete inoltre vissuto gli aspetti legati alla trama con... beh, un sacco di RPG. Tuttavia in questo titolo c'è qualcosa di diverso. Dark Cloud rappresenta un nuovo tipo di gioco profondo e affascinante, divertentissimo da giocare. La sua curva di apprendimento perfettamente equilibrata è ottima sia per il principiante, sia per il giocatore esperto.

Gary 9.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	7	8	7

Tokyo Xtreme Racer Zero

Prodotto da:	Crave
Sviluppo:	Genki
Giocatori:	1-2
Supporti:	Volante
Miglior caratteristica:	La nuova modalità per due giocatori
Peggior caratteristica:	Questo tipo di corse sta diventando noioso
Web Site:	www.cravegames.com

PS2

L'abbiamo già visto un bel po' di volte, la "corsa sulle autostrade di Tokyo". Tuttavia, ogni volta questo tema appare in una versione più raffinata, sempre leggermente migliore e, con TXR Zero, il team Genki potrebbe aver perfezionato ulteriormente la formula. I controlli sono migliorati quel tanto che basta, rispetto alla versione DC, per rendere il gioco gestibile sia in modalità analogica, sia in modalità digitale, mentre il tasto L2 rivela quello che accade al vostro avversario attivando la vista in prima persona con lo specchietto retrovisore. La grafica è migliorata nettamente rispetto al passato: le macchine sono perfettamente renderizzate, il framerate è dannatamente fluido e le texture sono tra le più belle e precise mai viste su PS2. Ogni volta che colpite un muro riceverete una penalizzazione in termini di tempo, più duro è lo scontro e più pesante sarà la vostra penalità, non importa se state conducendo la gara, quindi niente guida approssimativa! Il problema del gioco è l'eccessivo livello di impegno richiesto per sbloccare le auto migliori (copie identiche dei modelli veri), i soldi guadagnati con la vittoria non sono proporzionati ai costi richiesti per aggiornare la vostra vettura, indispensabili per sconfiggere i rivali più aggressivi (più di 400) che percorrono le autostrade. Un elemento noioso può essere il dover guidar a lungo in cerca di rivali, e il modo in cui a volte il traffico ostacola la corsa vi farà uscire di testa. Un gioco non per tutti ma sicuramente di grande qualità, merita il suo prezzo.

8.5

Milkman

Questi giochi TXR mi danno sempre dei problemi. Da un lato continuo a pensare che il controllo delle auto potrebbe essere meno da "skate" e più da strada. D'altra parte però non riesco a mettere giù il joypad quando inizio a giocarci. C'è qualcosa di assolutamente figo nelle corse illegali a mezzanotte sulle autostrade di Tokyo nella vostra macchina truccata. Per quanto riguarda i miglioramenti, Zero rappresenta certamente una specie di "director's cut" di TXR2 su Dreamcast. La grafica è all'altezza del gioco precedente e vanta un paio di texture decisamente belle sulle auto. Sono presenti anche alcuni extra per DVD, cosa posso dire? Sono proprio ben preso.

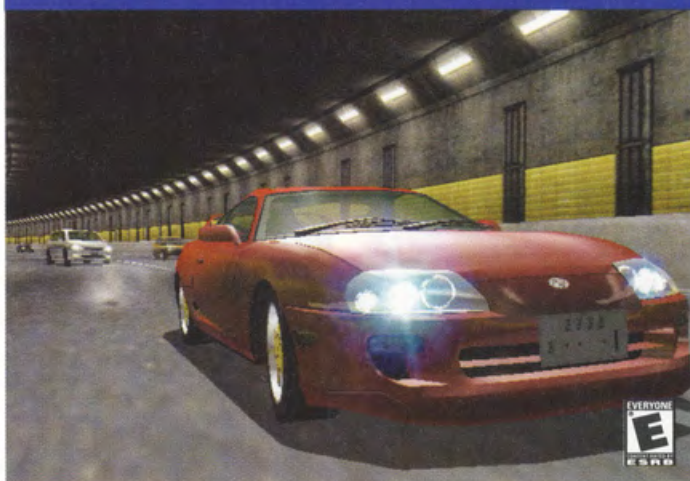
8.0

Greg

Ragazzi, non c'è niente che mi piaccia di più che installare una bella marmitta HKS sulla mia RX-7 turbo II e andare a caccia di svitati per dargli quello che si meritano. Ok, queste marche non sono nel gioco, ma Zero rimane uno dei miei simulatori di corse preferiti grazie alla possibilità di personalizzare le auto e ai suoi scontri su strada. Proprio come la versione per DC, i tracciati non sono molto vari e il controllo è un po' troppo astratto per i miei gusti. È difficile sentirsi tutt'uno col veicolo se poi non potete fargli fare quello che volete. Quello che prende veramente è la possibilità di pompare l'auto all'inverosimile per poi far mangiare la polvere ad altre macchine che valgono cinque volte il suo prezzo. Delizioso.

Jonathan

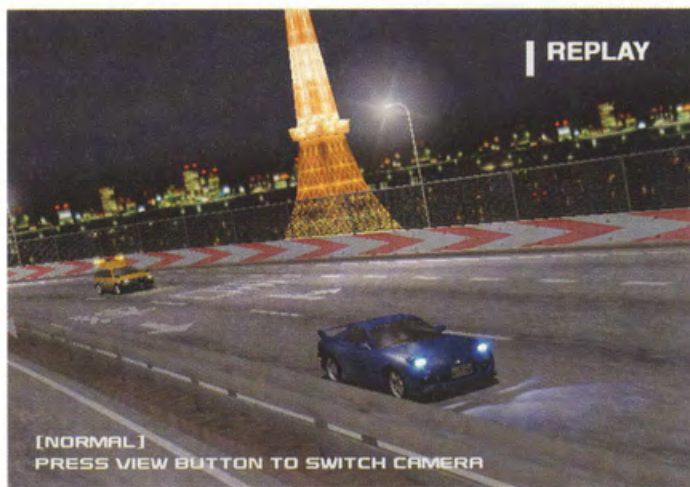
GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	6	7	9

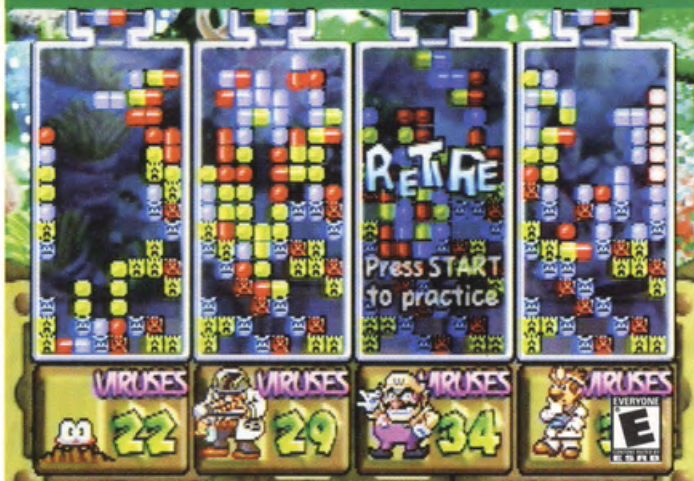
Tokyo Extreme Racer Zero (PAL)

Distribuito da:	Ubi Soft
Sviluppo:	Genki
Giocatori:	1-2
Supporti:	Volanti vari / Logitech GT3
Miglior caratteristica:	lungo, ottima grafica, buon sonoro
Peggior caratteristica:	un po' ripetitivo alla lunga, lento (PAL)
Web Site:	www.ubisoft.it www.cravegames.com

PS2

Aggiungo solo due righe ai miei colleghi americani per quel che riguarda la versione PAL: la prima cosa che purtroppo si nota è la notevole lentezza del motore grafico, specie se raffrontato con la versione Dreamcast.
La presenza delle bande nere conferma la mancanza dell'opzione a 60Hz, provocando una scarsa sensazione di velocità (a 140 miglia sembra di fare i 40 km/h) che influisce in maniera negativa su un prodotto altrimenti ottimo; rispetto alla versione DC sono state migliorate le fonti d'illuminazione, ora veramente ottime, e i dettagli delle macchine, che però appaiono molto più scalettate rispetto alla controparte Sega.
Più moderna la grafica dei vari menù, un po' disorientante all'inizio, ma che sicuramente conferisce al gioco un look più attuale. Il gioco, per il resto, è tra i miei preferiti: girare per le autostrade di Tokyo è divertentissimo, facendo i peli alle auto dei poveri passanti e zigzagando tra loro a velocità degne delle ultime Ferrari; i nemici sono presenti in abbondanza e piuttosto vari, garantendo un livello di sfida notevole, e la giocabilità è tutto sommato migliorata rispetto al DC grazie alla maggior capacità di curvare delle autovetture (unica vera pecca della vecchia versione, quanti scleri cercando di disegnare traiettorie degne di tale nome).
Non aspettatevi comunque un F355 o un Gt3, piuttosto un Ridge Racer "tamarro". Il titolo è uno di quelli che si odiano o si amano, quindi vi consiglio di provarlo prima; se inoltre avete già giocato a fondo alla versione DC ve lo sconsiglio, essendo un semplice update del precedente.

7.5

Davide B.

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	7	8.5	8

Dr. Mario 64

Prodotto da: Nintendo
Sviluppo: Nintendo
Giocatori: 1-4
Supporti: Nessuno
Miglior caratteristica: Multiplayer, duh!
Peggior caratteristica: Poche gratificazioni se si avanza nel gioco.
Web Site: www.nintendo.com

Per spirito ludoscientifico e per curiosità personale, ho deciso di effettuare un piccolo esperimento con Dr. Mario 64. L'ipotesi: nel nostro cuore siamo tutti videogiocatori, si tratta solo di trovare il gioco giusto che faccia scattare in noi il meccanismo . Il soggetto: mia sorella 24enne, decisamente una che con le console non ha nulla a che fare. Giorno 1: dopo un'esposizione preliminare il soggetto ha dimostrato un debole e passivo interesse nel materiale del test limitandosi a osservarmi mentre giocavo. Quando con disinvoltura le ho offerto una partita, il soggetto ha preso il controller con disinteresse e ha superato i primi livelli. Giorno 2: il soggetto mi si è avvicinato proponendomi una partita competitiva, ho acconsentito. Mi sono state rivolte domande frequenti circa l'esecuzione di combo e altre caratteristiche del gioco. Giorno 3: il soggetto ha decifrato la complessa matrice di interruttori e telecomandi necessaria per installare la console e avviare il gioco sulla TV di casa. È stata osservata una maggiore dimestichezza con le meccaniche ludiche. Giorno 4: il soggetto ha sconfitto me e due amici in una rovente sfida in multiplayer e ha migliorato le proprie prestazioni nella nuova modalità Flash (è necessario far scomparire tre box sepolti tra gli altri virus). Giorno 5: troppo stufo di perdere per continuare l'esperimento. Risultato: nel cuore di ognuno di noi si nasconde certamente un videogiocatore. Persino Dr. Mario 64, fatto al 90% di materiale riciclato, virtualmente privo di livelli o personaggi extra e decisamente brutto in multiplayer, è in grado di risvegliare un potenziale giocatore. Sono soldi ben spesi, che abbiate o meno giocato alle versioni precedenti o meno.

Jonathan — 7.0

Ero un campione di Dr. Mario, ma ho perso la mia abilità con le pillole un sacco di tempo fa. Insieme a Tetris e Pokemon Puzzle League, questo è uno dei migliori puzzle-game per console. È stata aggiunta una storia che ravviva un po' la modalità singola e anche quella per quattro giocatori è divertente, ma mi piacerebbe scegliere quale dei quattro avversari riceve i blocchi spazzatura. Tuttavia, per quanto riguarda la giocabilità, nulla è stato aggiunto o ritoccato. Graficamente il gioco è ancora identico alla preistorica versione per SNES ed è ancora dannatamente difficile. Anche se questo è lo stesso Dr. Mario che abbiamo conosciuto negli anni '80, il prezzo conveniente potrebbe renderlo interessante.

Chris — 7.5

Dr. Mario è stato un grandissimo puzzle-game quando ero piccolo e da allora non ne ho visti molti che siano in grado di eguagliarlo. Il gioco è piuttosto rozzo, sia come realizzazione, sia come aspetto. Anche il game design è abbastanza semplicistico, è un gioco da ragazzini in confronto a Pokemon Puzzle Leaugue. Dopo tutto si gioca con soli tre colori base ed è facile realizzare delle combo. Tuttavia questo titolo non è mai stato concepito come un puzzle per fanatici e, così com'è, è molto amichevole ed accessibile per tutti, anche perché sono disponibili diversi livelli di difficoltà. Se siete un giocatore di Dr. Mario di vecchia scuola, tuttavia, non aspettatevi nessuna eccitante novità.

Shoe — 6.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6	5	5	8

Mario Party 3

Prodotto da: Nintendo
Sviluppo: Hudson Soft
Giocatori: 1-4
Supporti: Rumble Pak
Miglior caratteristica: La nuova modalità duello
Peggior caratteristica: I sottogiochi del Game Guy, Bleaah!
Web Site: www.nintendo.com

La felice ed orribilmente caruccia banda di Mario è tornata con una delle migliori serie di giochi di società sul mercato. Questa terza parte è allo stesso tempo una delusione e una boccata di aria fresca. La delusione è rappresentata dal fatto che, sebbene il capitolo sia pieno di nuovi sottogiochi (rispetto a MP2, che aveva copiato molti dei giochi da MP1), molti sono... come posso dire... una schifezza. Alcuni sono divertenti (come Aces High, quello dei combattimenti aerei, o Puzzle Party, ma il computer bara sempre moltissimo), ma la maggior parte sono privi di qualsiasi ispirazione, a differenza di molti dei sottogiochi visti nei primi due episodi. I mini-giochi del Game Guy non fanno che peggiorare le cose. Ci sono eventi basati puramente sul caso, non potete controllarne il risultato e se fate la scelta sbagliata perdete tutte le vostre monete in un batter d'occhio. Chi ha avuto questa brillante idea? Chi (a parte gli altri tre giocatori) potrebbe considerare la perdita di tutti i gettoni, e la retrocessione all'ultimo posto senza poter far nulla per evitarlo, una cosa divertente? La boccata d'aria fresca è invece rappresentata dalla fantastica modalità duello, che consente a questo titolo di recuperare molti punti. Questo testa a testa è abbastanza divertente, con la partecipazione del clan Mario (amici come Boo e Whomp) come partner dotati di poteri speciali e attributi unici. In conclusione potete risparmiare qualche deca e comprarvi uno dei primi due giochi della serie, ma se proprio volete una novità Mario Party 3 non è da buttar via.

Shoe — 6.5

La modalità duello è una bella novità per Mario Party 3, vi permette di scontrarvi con un amico e giocare strategicamente per vincere. La scelta di personaggi con diverse abilità ricorda un po' i Pokemon e il sistema dello stipendio mantiene la raccolta di gettoni importante. I mini-giochi, specialmente quelli del Game Guy (che richiedono solo fortuna), al contrario del gioco principale non hanno alcun significato strategico. Sono semplicemente altre "cose da fare" sulla scacchiera, non rappresentano elementi strategici del gioco. La modalità duello è l'unico punto che incrementa il divertimento generale offerto dal gioco.

Jeanne — 7.0

Ho rigiocato al Mario Party originale dopo aver provato per un pochetto il terzo episodio, tanto per vedere se sono stati implementati dei miglioramenti concreti. La differenza è come dal giorno alla notte. L'ultimo episodio è il migliore, il più equilibrato della serie. Ok, il computer è sempre un bastardo, ma molto meno del solito. La modalità duello aggiunge una nuova dimensione al gioco per uno o due giocatori che precedentemente rappresentava un punto debole (ho sempre odiato giocare una partita per due giocatori e aspettare che i partecipanti controllati dal computer finissero il proprio turno). Alcuni sotto giochi sono poco equilibrati verso un giocatore o una squadra, ma tra di loro compensano lo sbilanciamento. Un altro grande titolo per N64.

Chris — 8.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	7	7	8

di Roberto Tanzi roberto@near.it

DVD

Dvd del mese

La leggenda di Bagger Vance

Distribuzione Twenty Century Fox
Audio Digital 5.1
Video in Widescreen anamorfico 1.85:1

CREDITS
La Leggenda di Bagger Vance – Tit. or. The Legend of Bagger Vance (USA, 2000)
Regia: *Robert Redford*
Sceneggiatura: *Jeremy Leven dal romanzo omonimo di Steven Pressfield*
Fotografia: *Michael Ballhaus*
Interpreti: *Will Smith (Bagger Vance); Matt Damon (Runnulph Junuh); Charlize Theron (Adele Invergordon); Bruce McGill (Walter Hagen); Joel Gretsch (Bobby Jones); J. Michael Moncrief (Hardy Greaves ragazzino); Jack Lemmon (Hardy Greaves anziano)*

Teatro della sesta regia di Robert Redford, è il dolce sud degli States, la Georgia e la città di Savannah. Degli splendori e dei languori ottocenteschi, restano il golf con gli immensi campi verde smeraldo, le feste danzanti e i giocatori in smoking nelle eleganti club house. Nel 1916, a Savannah c'è un giovane campione, Runnulph Junuh (Matt Damon), destinato ad offuscare la fama dei grandi golfisti del tempo. C'è anche un sogno d'amore, quello tra Junuh e la bella Adele Invergordon (Charlize Theron) figlia unica di un maggiorente locale. Ma a rimescolare gli amori e le vite arriva la guerra, la prima Guerra Mondiale. Junuh parte volontario assieme ad altri giovani di Savannah. Sarà l'unico a tornare, sfiduciato da ciò che visto, spezzato dalla morte dei compagni. Chiude col golf, con Adele e si ritira a vivere in una casa fuori città tra carte da gioco e whisky. Nel 1920 arriva la Grande Depressione. Spazza via fortune, sicurezze. Anche quello di John Invergordon (Harve Presnell), padre di Adele che aveva costruito il magnifico campo da golf, il Krewe Island Golf Resort. Adele, assediata dagli speculatori, tenta di lanciare il campo creando un evento, invitando i due più grandi campioni americani, Bobby Jones e Walter Hagen, e un giocatore locale, Runnulph Junuh. La leggenda di Bagger Vance non è l'educazione sentimentale di un campione, ma di un uomo. Il golf è una metafora della vita, il campo l'estensione. Un cinema di atmosfere quello di Robert Redford legato alle suggestioni degli uomini, della terra, dell'agonismo. Da Quiz Show (1994) a Milagro (1988), a In mezzo scorre il fiume (1992) fino al recente (1998) L'uomo che sussurrava ai cavalli e ora a La leggenda di Bagger Vance tratto dal romanzo omonimo di Steven Pressfield edito in Italia da Rizzoli. Ma chi è Bagger Vance?
È un uomo di colore che improvvisamente spunta dal buio e convince Junuh a partecipae alla sfida. Vance (Will Smith) si offre come caddy e con la sue parole lo aiuta a ritrovare sé stesso. Junuh vincerà la partita, rimontando un distacco incolmabile; sentendo la terra, leggendo il campo, ritrovando i colpi leggendari. Sulla stessa lunghezza d'onda Redford ritaglia le figure degli altri due giocatori, realmente esistiti. Hagen (Bruce McGill), più arido, fatica a tenere il ritmo scandito dalla sua perizia tecnica. Jones (Joel Gretsch), più in sintonia con la terra è capace di far librare la pallina sui green. Vance se ne andrà ancor prima del termine della partita, ma il suo compito è finito. In fondo, non è che Junuh stesso, la sua coscienza, l'io interiore che gli dà la forza della rinascita. Ha la mano dolce Redford, sa mischiare colori e pellicole, gira in super8, in 16 e in 35mm a seconda delle situazioni e dei momenti. Riesce a dare spessore interpretativo e far ispirare simpatia a un attore, Matt Damon, un po' sopravvalutato.
Dà a Will Smith la levità dell'angelo Clarence di La vita è meravigliosa di Frank Capra. Rende luminosa e mai sfacciata la bellezza di Charlize Theron. Ha l'accortezza di aprire il film con un cameo del grande Jack Lemmon nella parte di Hardy Greaves (il ragazzino che fa da aiuto caddy a Vance) anziano.

La leggenda di Bagger Vance

L'esorcista

Distribuzione *Warner*
Audio Digital 5.1
Video in Widescreen anamorfico 1.85:1
Edizione: *italiano, inglese*
Sottotitoli: *italiano, inglese, finlandese, islandese, rumeno, bulgaro, arabo, italiano e inglese per non udenti*
Extra: *Commento del regista; Spot tv; Trailer cinematografici*

CREDITS
L'esorcista – Tit. or. The Exorcist (USA, 1973)
Regia: *William Friedkin*
Soggetto e sceneggiatura: *William Peter Blatty dal romanzo omonimo*
Fotografia: *Owen Roizman*
Musica: *Jack Nitzsche; Mike Oldfield*
Trucco: *Dick Smith*
Effetti speciali: *Marcel Vercoutere*
Interpreti: *Ellen Burstyn (Chris McNeil); Linda Blair (Regan McNeil); Max von Sidow (padre Merrin); Lee J. Cobb (ten. Kinderman); Jason Miller (padre Karras)*

L'uscita della versione dvd de L'esorcista è uno degli eventi dell'estate home video, come evento fu lo scorso anno, quando il film tornò nelle sale con l'aggiunta di 11 minuti rispetto all'originale. Come molte pellicole, anche L'esorcista subì qualche sforbiciata. Esisteva sì una versione lunga due ore e venti minuti, ma fu poi ridotta dal montaggio definitivo, con il benestare del regista, alle due ore e un minuto che conosciamo. Le differenze maggiori riguardavano il finale, qualche scena ospedaliera e il raccapricciante spider walk, con Regan rovesciata che camminava come un ragno. La versione lunga era invece assai gradita allo sceneggiatore-produttore William Peter Blatty (con la sua sceneggiatura vinse l'Oscar), che, dopo ventisette anni, ha avuto parziale soddisfazione. Non potendo in realtà parlare di director's cut e nemmeno di vera e propria versione integrale, avere fra le mani il dvd de L'esorcista è comunque un'ottima occasione per vedere o rivedere un capolavoro assoluto dell'horror, pietra miliare, assieme a Rosemary's Baby (1968) di Roman Polansky, del cinema satanico e dell'occulto. Un film che oltre ad ispirare tutta una serie di pellicole sul tema, ebbe anche un paio di sequel: il bellissimo L'esorcista II: l'eretico del 1977 di John Boorman, L'esorcista III diretto nel 1990 dallo stesso William Blatty e, il medesimo anno, la divertente parodia di Bob Logan Riposseduta, con la Blair e Leslie Nielsen. La stagione è anche propizia, durante l'estate in genere anche le tv rispolverano vecchi film horror e li ripropongono a tarda notte in lunghe godibilissime maratone della paura.
Qui siamo di fronte ad un cult diretto da un regista cult, quel William Friedkin che prima e dopo L'esorcista ci ha regalato perle come Il braccio violento della legge (1971) e Vivere e morire a Los Angeles (1985). La storia inizia in Irak dove un anziano archeologo gesuita, padre Merrin (Max von Sidow), ha una premonizione del male mentre osserva manufatti pagani affiorati da uno scavo. A Georgetown Regan (Linda Blair), figlia dodicenne dell'attrice Chris MacNeil (Ellen Burstyn), è vittima di strani fenomeni che si manifestano mediante disturbi comportamentali, visioni e improvvisi attacchi isterici. La madre cerca di farla curare da psichiatri ma in realtà la bambina è posseduta da un demone maligno. Dopo avere tentato inutilmente le vie della medicina ufficiale, non trovando i medici la causa delle violente reazioni della bambina, viene richiesto l'intervento di un gesuita esorcista, padre Karras (Jason Miller). Ma la fede di Karras vacilla e l'esorcismo è compiuto dall'inesperto padre Merrin che morirà. Karras allora fa in modo che il demone esca dal corpo di Regan ed entri nel suo per poi gettarsi dalla finestra portandolo con sé nel suicidio. Lo splendido prologo in Iraq, intreccio di predestinazione e fatalità, risolto quasi in assenza di parole, l'eccezionale varietà dei registri stilistici e narrativi perfettamente padroneggiati, le stanze che gelano improvvisamente, gli incredibili sdoppiamenti di personalità di Regan che lentamente cambia anche fisicamente e parla con la voce stridula e melliflua del demone, le levitazioni, il vomito verde, la testa che ruota di 360°, sono alcuni degli ingredienti che nel 1973 fecero di questo film un campione d'incassi e un caso cinematografico. Gli spettatori uscivano dai cinema impressionati e scandalizzati e i dibattiti erano alimentati, in Italia. Il film si sofferma sulle paure primordiali dell'uomo e la sua naturale propensione verso la superstizione mistica. Rivedere L'esorcista oggi, dopo ventotto anni, dà ancora la stessa emozione, confermando la forza del film e la modernità del cinema di Friedkin.

di Andrea Corbella andrea.c@near.it

Dvd gallery

NON HO SONNO

Regia: *Dario Argento*
Interpreti: *Max Von Sydow, Stefano Dionisi, Chiara Caselli*
Produzione: *MEDUSA Francia-Italia, 2000*
Durata: *113 minuti*

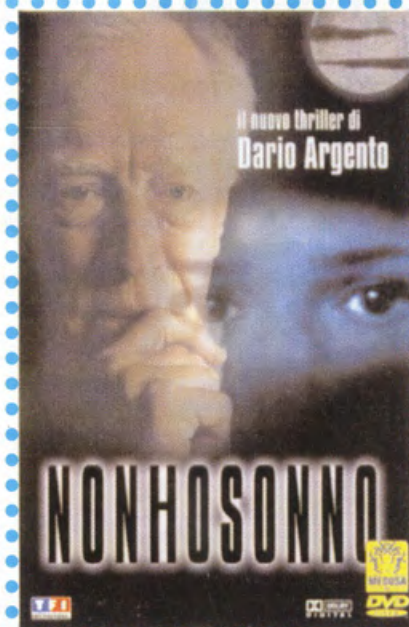
La storia:

Due giovani donne sono uccise misteriosamente e subito il commissario Manni è incaricato delle indagini. La pista parrebbe portare a un nano, uno scrittore di libri gialli che già sedici anni prima era stato coinvolto e sospettato di analoghi omicidi. Il nano è, ormai, morto da tempo e allora... chi è il misterioso omicida? Una sola persona può forse chiarire la vicenda, il legame tra nuovi e vecchi omicidi. E' il commissario Moretti (Max Von Sydow), ma è anziano e la sua memoria non è più perfetta... solo rivedendo Giacomo (Stefano Dionisi), la cui madre fu uccisa, anni prima, dal misterioso nano, il commissario si ricorda la promessa fattagli: "Troverò l'assassino di tua madre a costo di metterci tutta la vita". Una promessa che fino a quel momento non aveva forse mantenuto. Tra i due inizia un'intensa collaborazione ed entrambi dovranno ripercorrere i labirinti della memoria, cercando di far luce su questo nuovo mistero.

Extra e special features:

Tipo DVD: 9 - Singolo lato, doppio strato, Regional Code 2 - Europa
Audio: Dolby Digital 5.1 dts 5.1 Italiano e Dolby Digital 5.1 Inglese
Sottotitoli: Inglese e Italiano per non udenti - Formato video: 1.77:1 Widescreen ottimizzato per Tv 16:9
Contenuti Speciali: menù animati, accesso diretto alle scene, Special Non Ho Sonno (sottotitolato in italiano per non udenti), filmografie e note biografiche del cast artistico e tecnico, trailer.

Conclusioni:

Torna il maestro del thriller italiano Dario Argento con un film dal... sapore antico. Infatti dopo anni di cinema piuttosto "alternativo" (e senza successo di pubblico e critica), Argento sembra, con Non Ho Sonno, tornare al passato, a un cinema molto più simile, ad esempio, al suo indimenticabile Profondo Rosso. Operazione riuscita? Mah... saremo nostalgici, ma ci sembra che Dario abbia perso, con gli anni, la genialità di un tempo. In ogni caso, questo film è consigliabile a tutti i suoi fan (e sono davvero tanti) e a chi non ha paura di perdere il sonno dopo aver visto un film... Il Dvd ha contenuti extra non eccezionali, ma di buona fattura e l'audio in Italiano è stato realizzato con il nuovo sistema Dts. Può mancare ad un fan di Argento un Dvd così? Crediamo di no.

Rancid aluminium

Regia: *Ed Thomas*
Interpreti: *Joseph Fiennes, Rhys Ifans, Tara Fitzgerald, Sadie Frost*
Produzione: *CDI UK, 2000*
Durata: 90 minuti

La storia:

Un film di azione piuttosto anomalo... forse più un noir. Sean Deeny è un contabile irlandese senza molti scrupoli. Vuole impadronirsi dell'azienda di famiglia di Pete Thompson: per raggiungere questo obbiettivo gli resta accanto, inseparabile... non lo lascia mai solo. Pete, subito dopo la morte del padre, scopre che la società di famiglia ereditata è finanziariamente un disastro, sull'orlo della bancarotta. Chi glielo comunica? Sean ovviamente, il suo più caro amico e collaboratore e gli dà anche un suggerimento, una via d'uscita: accettare un prestito da un misterioso gruppo di finanziatori stranieri. Pete si fida di Sean e contrae il prestito, si ritrova così irrimediabilmente legato alla temibile e crudele mafia russa. Come staccarsene adesso?

Extra e special features:

Tipo DVD: 9 - Singolo lato, doppio strato, Regional Code 2 - Europa
Audio: Dolby Digital 5.1 Italiano e Inglese
Sottotitoli: Italiano, Inglese, Italiano per non udenti - Formato video: 1.85:1 Widescreen ottimizzato per Tv 16:9
Contenuti Speciali: menù, accesso diretto alle scene, interviste, filmografie e note biografiche del cast artistico e tecnico, trailer italiano e originale.

Conclusioni:

Il soggetto è un mix di vari ingredienti d'attualità: mafia russa, aziende in crisi, strozzinaggio... un ritmo non certo da film d'azione hollywoodiano, visto che si tratta di una produzione anglosassone. Per il resto... un cast di bravi attori, ma semi-sconosciuti al nostro pubblico. Che dire? Rancid Aluminium non è un capolavoro o un film da tenere assolutamente nella videoteca, ma incuriosisce, meritando almeno un noleggio. Il DVD è nella norma, sia per quanto riguarda la realizzazione tecnica sia per gli extra.

The family man

Regia: *Brett Ratner*
Interpreti: *Nicholas Cage, Tea Leoni*
Produzione: *MEDUSA USA 2000*
Durata: *125 min.*

La storia:

Nella vita di ognuno di noi, si presentano periodicamente scelte da compiere: arriviamo a un incrocio e dobbiamo scegliere la strada da intraprendere; dopo averla percorsa, magari anni più tardi, ci fermiamo un attimo e pensiamo qualcosa del tipo... e se quel giorno avessi preso un'altra strada? Se avessi detto sì invece di no? Se mi fosse offerta un'altra possibilità? Jack e Kate sono giovani, sono innamorati, ma anche loro arrivano a un bivio... Lui è intelligente, ambizioso e ha l'opportunità di fare un'esperienza di un anno a Londra, lei è, più di ogni altra cosa, innamorata e come tutte le donne più romantica... vorrebbe che lui non partisse, che rimanesse negli States per poter iniziare una vita assieme. Ma lui compie la sua scelta e i due si separano all'aeroporto.
Passano alcuni anni e ritroviamo Jack che guida una Ferrari, vive in un lussuoso appartamento, frequenta i migliori ristoranti... è un uomo arrivato, uno dei più importanti manager del mondo, non è sposato e pare non avere rimpianti. Ma non sempre le cose sono quello che sembrano. Un giorno Jack si ferma un attimo, un solo attimo e, per qualche ragione, (che scoprirete vedendo il film) si chiede: che fine ha fatto Kate? La sua vita forse è a una svolta. Cosa sarebbe successo a Jack e Kate se lui non avesse preso quell'aereo per Londra tredici anni prima?

Extra e special features:

Tipo DVD: 9 - Singolo lato, doppio strato, Regional Code 2 - Europa
Audio: Dolby Digital 5.1 Italiano e Inglese
Sottotitoli: Italiano per non udenti
Formato video: 2.35:1 Widescreen ottimizzato per Tv 16:9
Contenuti Speciali: menù, backstage, accesso diretto alle scene, filmografie e note biografiche del cast artistico e tecnico, trailer italiano e originale.

Conclusioni:

Questa favola moderna ci ricorda "Può Succedere Anche a Te", un film poco conosciuto con Cage protagonista, una commedia alla Frank Capra: leggera, edificante, piena di buoni sentimenti ma anche accattivante, ben congeniata e interpretata. Pregi (e difetti) anche di The Family Man, una storia sul "senno di poi": cinema hollywoodiano per tutta la famiglia. Il DVD Medusa non è eclatante dal punto di vista degli extra, ma è tecnicamente ben realizzato. Un ultimo appunto, la co-protagonista Tea Leoni giovane e semi-sconosciuta forse ha i requisiti per diventare una stella... non solo è molto carina, ma ci pare sappia anche recitare discretamente.

L'ombra del vampiro

Regia: *Elias Merhige*
Interpreti: *John Malkovich, Willem Dafoe, Catherine McCormack*
Produzione: *CDI USA/UK, 2000*
Durata: *88 min.*

La storia:

Un horror-thriller molto, molto particolare... Siamo a Berlino, è il 1921 e Friederich Wilhelm Murnau (Malkovich) sta girando il celeberrimo "Nosferatu", il primo e, più famoso, film dell'infinita serie di lungometraggi che ancora oggi raggiungono, di tanto in tanto, il grande e il piccolo schermo. Murnau scrittura come protagonista Max Schreck (Dafoe), un vero vampiro che, a patto di ottenere alla fine delle riprese la bella Greta (McCormack), protagonista femminile del film, garantisce l'assoluto realismo scenico desiderato dal regista. Il bizzarro Max però, che non è propriamente un attore "normale", non resiste alla tentazione e inizia a gustare sul set il sangue della troupe... Murnau è messo alle strette da questi... capricci e concede a Max di "mangiare" Greta durante le ultime riprese del film, illudendosi di riuscire a filmare, con uno stratagemma, la fine del vampiro.

Extra e special features:

Tipo DVD: 9 - Singolo lato, doppio strato,Regional Code 2 - Europa
Audio: Dolby Digital 5.1 Italiano e Inglese
Sottotitoli: Italiano per non udenti
Formato video: 1.85:1 Widescreen ottimizzato per Tv 16:9
Contenuti Speciali: menù, accesso diretto alle scene, special con commenti dei protagonisti e del regista, backstage, filmografie e note biografiche del cast artistico e tecnico, trailer italiano e originale.

Conclusioni:

Nosferatu di Mornau è vero e proprio film cult per tutti gli amanti del cinema e dell'horror. Questa storia è cinema sul cinema, ovvero una sorta di Making Of del celeberrimo film. Ben diretto e ottimamente interpretato, L'ombra del Vampiro non ha conosciuto un vasto successo di pubblico, ma d'altra parte il soggetto non era predisposto a questo. La domanda che rivolgiamo a tutti gli appassionati di cinema che conoscono Nosferatu è... ma sarà successo davvero così? Riguardo al Dvd, niente di nuovo o eclatante... soliti extra e solita tecnologia. Le uniche cose "nella norma" di un film sui generis.

Testi
Andy Baran

Adattamento
Luca Ruella

CHAPTER 1 HUNGOVER

B-PAD SENSIBILI AL CONTESTO

Incontrerete questi Pad durante il gioco, ognuno produce un effetto diverso.
Li utilizzerete per risolvere diversi enigmi. Se vi bloccate guardatevi attorno, potreste esservi persi un pad, alcuni sono nascosti molto bene.

$OLDI

1. Dietro la cascata
Potrete prendere questi soldi quando uscirete dal livello Spooky.

MULTI-PLAYER GAMING

GUERRA

Consigli
Procuratevi una maschera a gas il più presto possibile, prima o poi ne avrete bisogno.
Il gas velenoso è un ottimo modo per ravvivare il gioco.
Prendete familiarità con il terreno e cercate di individuare subito dove appaiono le armi.
Tenete gli occhi sul radar, poiché probabilmente sarà questo il primo segno di un nemico in avvicinamento.

RAPTOR

Consigli
Per il cavernicolo
Prendete tutte le armi a lungo raggio che potete e abbattete il raptor da distante. Se possibile, cercate di lavorare di squadra per attirare il raptor in un'imboscata.

Per il Raptor
Evitate gli spazi aperti e spiate da dietro gli angoli per evitare di farvi sorprendere dalle armi a distanza. State vicini alle uova.

SPIAGGIA

Consigli
Per i profughi
State sempre coperti. Più riuscite a nascondere la vostra posizione al Tediz, meglio è. Quando siete all'aperto non dimenticate di stare a terra. Ricordate che il nemico non vi può vedere molto bene se rimanete e sdraiati.

Per il Tediz
State attenti a cogliere qualsiasi movimento. Le armi pesanti sono la miglior offensiva. Quando sparate cercate di mirare bene e ricordatevi di ricaricare.

TANK

Consigli
Il segreto della vittoria è sapere come eseguire il "giro della morte". Per farlo spostate la torretta di lato e girate in continuazione attorno al carro nemico sparando costantemente. Distruggerete in un attimo il vostro avversario senza rischiare troppo. Ricordate, una volta raccolta l'arma chimica e riportata alla base, dovrete rimanere all'interno fino a quando l'arma non ha terminato il suo effetto, altrimenti vi ucciderete da soli. Attendete che il gas si diradi.

FURTO

Consigli
I soldi sono nel centro della banca, quindi tutti i personaggi devono trovarsi lì. Sfruttate questo momento per prendere un'arma in modo da eliminare i giocatori più avidi. Quindi, quando gli avversari si stanno rigenerando, acchiappate il bottino e correte verso l'uscita. Se per sbaglio lasciate cadere dei soldi, questi ritorneranno al centro della banca, quindi cercate di fare attenzione. Ricordate che chi porta i sacchi di denaro è più lento degli altri.

CORSA

Consigli
Iniziate ad attaccare l'avversario con la mazza da subito. Stendetelo e approfittatene per prendere immediatamente il comando della gara. Conservate la prima posizione raccogliendo più power-up possibili. Se rimanete indietro fate in modo di bloccare il vostro avversario appena prima della cascata di lava. Così facendo, quando vi arriverà, non avrà sufficiente velocità per superarla e uscirà di pista, venendo eliminato dalla corsa in modo molto efficace.

GUIDA

1. Andate da Mr. Scarecrow Birdy
Dato che Conker è ubriaco, si muove lentamente e non può saltare. Fatelo rinsavire andando al giardino e parlando con Mr. Scarecrow Birdy, entrate attraverso il buco nella staccionata.

2. Tirate la leva e prendete la chiave
Saltate con attenzione sulle sporgenze per raggiungere il sentiero a spirale. Individuate l'interruttore e azionatelo per aprire la porta a metà strada. Attraversate la porta, troverete una chiave, colpitela con la vostra pentola e andatevene.

3. Whoop IL Gargoyle
Alla cima di un ponte di pietra si trova un Gargoyle che rifiuta di muoversi. Usate la pentola per colpirlo, riderà tanto da cadere dal ponte.

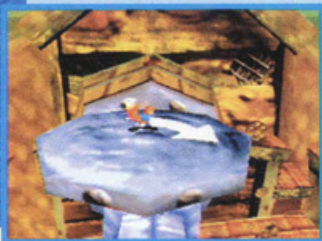
4. Usate il B-Pad
La vera uscita da questa zona è bloccata da un grosso macigno. Se guardate alla sua destra, vedrete una grossa sporgenza con un Pad sensibile al contesto. Saltate e scivolate attentamente verso la sporgenza, sarete così in grado di sbarazzarvi dell'odioso macigno. È un salto molto difficile da fare!

UN BEL MACELLO

Accontentare lo stercorario non è difficile come sembra, tuttavia dovrete eseguire una serie di operazioni.

Riempire il tino
Arrampicatevi in cima all'edificio chiamato "Prune Juice" (succo di prugna). Raggiungete la fiala e correteci attorno in senso orario per fare in modo che il succo cada nel tino.

Attirare il toro
Fate in modo che il toro colpisca il bersaglio, standogli di fronte prima che carichi. Saltate all'ultimo secondo, così facendo verrà liberata una mucca e apparirà un secondo bersaglio.

Colpire la mucca
Fate in modo che il toro colpisca anche il secondo bersaglio e, mentre è stordito, salitegli in groppa, quindi guidatelo verso la mucca e caricatela, lei berrà il succo. Dopo che ha defecato, colpitela con il toro per sbarazzarvene e ricominciate il ciclo daccapo con due mucche extra.

$OLDI

1. Dall'ape regina
Salvate l'alveare dalle vespe, riceverete una ricompensa per la vostra buona azione.
2. Nascosti nell'alveare
Saltate in una delle finestrelle dell'alveare per recuperare altri soldi.
3. Dall'ape regina (di nuovo)
Otterrete un'altra ricompensa dalla regina se salvate per la seconda volta l'alveare dai calabroni.
4. Sulla pila di letame
Spingete una palla di sterco sulla pila di letame e saltateci sopra per raggiungere i contanti.
5. Nella pila di letame
Sconfiggete Sloprano, e potrete raggiungere il denaro che stava fietro il vetro.
4. Nel fiume di feci
Dopo aver completato l'ordine di letame dello stercorario, tornate dentro e nuotate nella... schifezza! Riuscirete a racimolare altri verdoni.

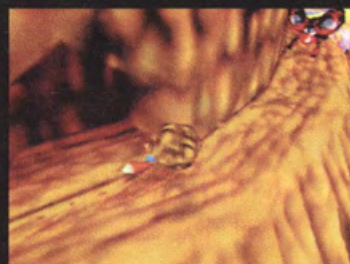
PROBLEMI NEI TERRITORI VENTOSI

1. Salvare l'alveare
L'ape regina vuole che recuperiate il suo alveare. È sufficiente recuperarlo e tornare da lei di corsa prima che le vespe vi precedano. Ricordate di non uscire dal sentiero, altrimenti rallenterete e sarete punti.

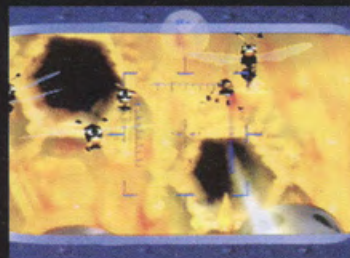
2. Distruggere gli insetti
Dopo che avete ritirato la ricompensa dall'ape regina, usate il B-Pad lì vicino per uccidere gli stercorari a guardia della collina di letame.

ALL'INSEGUIMENTO DELLA POPO'

1. Un problema da stercorario
Uno stercorario vi chiederà di trovare un po' di letame. Usate il comando azione sulla botola in casa sua, calatevi dentro e raggiungete con cautela le corde che oscillano. Arrampicatevi verso l'uscita vicino al soffitto e procuratevi il letame (vedi "un bel macello").

2. Imparare a nuotare
Dopo aver riempito di cacca l'area, dovrete nuotarci dentro! Proprio così, dovrete farvi un tuffo nello schifo. Fino ad ora le vostre ali acquatiche vi hanno impedito di affondare. Cercate il B-Pad che dona il coraggio di nuotare, ne avrete bisogno!

ROTOLANDO LA CACCA

1. Sbarazzatevi dell'insettone
Ci sono due strade che portano in cima alla collina di sterco. Sceglie-te quella che porta all'insetto gigante, quindi lasciategli cadere addosso una palla di cacca

2. Spingete la cacca nel buco
Una volta sistemato l'insettone, spingete una seconda palla di cacca seguendo l'altro sentiero e attraversate il buco.

ANCORA VESPE

1. Sparare con le mani pesanti
Dopo che avete risolto la sezione Uga Buga, le vespe ruberanno nuovamente l'alveare. Questa volta andate al favo e prendete il nido. Abbattete tutte le vespe e riportate l'alveare alla regina.

IL BARILE

1. Pagare 2110 dollari
Una volta trovati abbastanza soldi, arrampicatevi sulla torre centrale dell'area. Continuate a saltare, altrimenti sarete attaccati dai vermi. Una volta che avete pagato il pedaggio potrete salire sul barile e, facendolo rotolare, tornate di sotto aprendo l'accesso ad un nuovo livello.

■ Raccogliete tutti i chicchi e tirateli nel centro della stanza, quando avrete finito il boss si rivelerà in tutto il suo splendore.

■ Sloprano vi attaccherà tirandovi dei "tarzanelli", schivateli e raggiungete il B-Pad. Dopo alcuni lanci il boss cercherà di cantare altre canzoni. Quando ci proverà usate il B-Pad per tirargli il rotolo di carta igienica in bocca. Ogni volta che ci riuscite, il mostro si muoverà sempre più velocemente. Quando comparirà la maniglia, tiratela per sbarazzarvi di lui definitivamente.

Schivate i lanci di Sloprano prima di dirigervi al B-Pad.

Lanciate la carta igienica nella bocca di Sloprano quando cerca di cantare

BARN BOYS
CHAPTER 3

COME IMPOLLINARE UN FIORE...

Il re delle api vuole fare "amicizia" con un'adorabile girasole e ha bisogno dell'aiuto di Conker per fare in modo che lei apprezzi maggiormente le sue... attenzioni. Dopo aver parlato con il re e flirtato con il fiore, dirigetevi verso la cassa che rimbalza. Qui troverete le api solleticose che vogliono essere accompagnate dal girasole, accontentatele! Prima che il re possa fare centro, dovete portare dal girasole cinque diversi sciami d'api.. Ecco dove trovarli:

1. Il primo sciame si trova nei pressi della cassa che rimbalza, sarà il primo che dovrete raggiungere, gli altri possono essere ottenuti in qualsiasi ordine.
2. Vicino all'entrata del livello.
3. In cima al fienile, vicino a dove avete raccolto i soldi.
4. In cima alle rocce che circondano gli spicchi di formaggio.
5. In cima alla torre dell'acqua.

***Nota:** se Conker attraversa corsi d'acqua le api non lo seguiranno. Inoltre torneranno al punto di partenza se Conker muore.)*

VITA EXTRA SEGRETA

1. Un pò di aiuto non fa mai male
Salite in cima alle rocce che circondano il recinto con gli spicchi di formaggio senzienti. Se saltate nella zona un po' più scura delle altre, dovrebbe apparire la lampadina del comando azione. Usatela per trasformarvi in un'incudine e distruggere le rocce, rivelando così una vita extra.

RAGGIUNGERE IL TETTO

1. Aiutate Jack la cassa
Vicino a un topo scoreggiante troverete Jack la scatola, che è stato intrappolato da un altro essere scatola. Parlategli, quindi dirigetevi alla sezione del livello chiusa da una staccionata e parlate a Burt la scatola, che aprirà la staccionata per voi. Portate il formaggio al topo ma fate attenzione a non essere colpiti dalle scatole che saltano. Date da mangiare al topo tre volte. Usate Jack per raggiungere la cima del tetto, dove troverete un interruttore.

LA FUGA

1. Togliete la corrente
Dopo che avete sconfitto Haybot (vedere sotto) la stanza inizierà ad allagarsi. A rendere le cose difficili sono i cavi elettrici che penzolano dal soffitto. Se uno di questi entra in contatto con l'acqua (che prima o poi toccherete), questa si elettrificherà facendo scemare rapidamente l'energia di Conker. L'unico modo per impedirlo, se non volete trasformarvi in un animaletto abbrustolito, è trovare i B-Pad e usarli per tirare coltelli allo scopo di tagliare i cavi elettrici.

2. Epilogo
Una volta usciti potrete arrampicarvi verso una nuova area.

PER COMBATTERE IL BOSS...

1. Il forcone
Recatevi al fienile e fate in modo che il forcone colpisca le balle di fieno, curatevi solo di saltare lontano quando punta verso di voi. Una volta che tutte le balle sono state distrutte il forcone si fermerà da solo. Attivate l'interruttore e dirigetevi verso il tetto.

2. Le travi
Attraversate le travi usando il B-Pad per bruciare i pipistrelli che cercano di attaccarvi. Se volete attraversare le travi più velocemente potete planare tra una piattaforma e l'altra. Al termine di quest'area troverete un grande B-Pad che potete usare per lanciare coltelli. Fate cadere il forcone da dove è appeso e saltate sul pavimento.

UN PO' DI SOLDI EXTRA

1. La lunga scalata
Nel seminterrato del fienile troverete una scala che porta a un trampolino. Salendo, sarete infastiditi dalle api che vi ronzeranno intorno cercando di farvi cadere. Se venite punti e cadete dalla scala, cercate di atterrare su una delle piattaforme per salvare la pellaccia.

2. Il salto del destino
Quando raggiungete il trampolino, saltate puntando ai pezzi di cioccolato anti gravitazionale. Saltando sufficientemente lontano, una lampadina comparirà sopra la vostra testa. Usate il tasto azione per trasformarvi in un'incudine. Il completamento di questa azione produrrà l'apertura di un passaggio e l'ottenimento di un po' di denaro.

$OLDI

1. Sul tetto
Sul tetto potete trovare un po' di soldi, proprio sopra le casse.
2. Nel tunnel
Completate la lunga scalata.
3. Sopra il fiore
Dopo che il fiore è stato... ehm... impollinato, saltatele sui seni per rimbalzare sui soldi.

HAYBOT

■ Dopo aver liberato il forcone, cavalcatelo sopra il covone. Colpite il covone fino a quando il pavimento crolla. Se rimanete feriti ricaricatevi con il cioccolato lì vicino.

■ Nel seminterrato fate in modo che l'Haybot spari i suoi missili sui tubi che percorrono le pareti della stanza. Quando questo metterà un piede nell'acqua che fuoriesce dalle tubature, andrà in corto circuito. Corretegli vicino e premete il pulsante sulla sua schiena prima che si riprenda. Se premete il pulsante tre volte Haybot morirà e la stanza inizierà ad allagarsi. È ora di darsela a gambe! (vedere sopra).

Il robot rimane "scottato" se tocca l'acqua

Colpite il pulsante sulla schiena tre volte per metterlo k.o.

Chapter 4 Bats Tower

Entrare nella torre dei pipistrelli

Lasciate cadere una palla di cacca sulla guardia che cammina nei pressi dello stagno nel territorio ventoso. Attivate l'interruttore lì vicino per creare un mulinello che risucchi tutte le guardie. Ora potete entrare nella porta che si trova dietro lo stagno.

Ci vuole una mano ferma

Nella cassaforte, Conker sarà assalito da alcune bestiole infuocate che vogliono bruciarlo vivo. Per evitate di finire arrostiti dovete trovare un grosso barilotto e caricarvi di birra. Bevete dalla spina e sarete pronti per fare pipì come non avete mai fatto prima...

Utili tattiche

Ci sono diverse fiamme e continueranno a riaccendersi usando il boiler al centro della stanza. Per fermarle definitivamente posizionatevi sotto il boiler e svuotate la vostra vescica contro i nemici che si avvicinano troppo.
In questo modo impedirete loro di aumentare di numero. Se li inondate sufficientemente con la vostra pioggia dorata fuggiranno lontano dal boiler gigante, qui inizierà la vera battaglia per la vita di Conker.

Ritornare sobri

Nessuno può fare pipì all'infinito, nemmeno Conker. Dopo che avete finito l'urina Conker sarà ubriaco fradicio, fortunatamente c'è un posto dove può ritornare sobrio istantaneamente (e ricaricarsi di birra se vuole). Trovate un piccolo contenitore alla sinistra del barilotto nella stanza principale e usate il comando azione.

Il problema del pescegatto

1. Denti giganti

Il territorio della torre dei pipistrelli è abitato da una scuola di pescegatti che dice di essere molto ricca. Divideranno con voi la loro fortuna se riuscirete a eliminare dalla circolazione il pesce che sembra un cane. Nuotate verso il pesce e cercate un buco nel quale entrare. Seguendo il tunnel arriverete in una stanza che contiene alcune rotelle.

2. Epilogo

Dopo che siete usciti dalla cassaforte incontrerete nuovamente il pesce gatto. Mentre il pescecane attacca per l'ultima volta, nuotate il più velocemente possibile verso il molo. Quando il pescecane arriva sulla spiaggia potrete usarlo per raggiungere un po' di soldi.

Acque mortali

1. Le bollicine sono la soluzione

L'interno della cassaforte è pieno di bollicine. Nuotate verso il fondo per evitare i nemici. Se state esaurendo l'aria prendete un po' di fiato sfruttando le bolle. Cercate un interruttore nei corridoi blu che vi apra la via verso i tubi gialli. In questo modo riuscirete a uscire dall'acqua.

Raccogliete gli ingranaggi e arrampicatevi

1. Una rotella arrabbiata

C'è una rotella arrabbiata nella stanza che ha bisogno del vostro aiuto per trovare le altre rotelle della macchina. Parlategli, apparirà una piattaforma sulla torre dei pipistrelli (fate attenzione ai pipistrelli mentre salite). Trovate l'interruttore alla cima ed attivatelo per aprire il percorso che porta alle rotelle mancanti.

2. Catturate le rotelline

Le rotelle correranno all'interno di una stanza circolare. Colpitele con la padella per stordirle, quindi riportatele alla rotella arrabbiata. Ora che la macchina funziona, correte sopra la piastra sul pavimento per riavvolgere il guinzaglio del pescecane.

E' sicuro?

1. Il pesce fà strada

Ora che il pescecane è bloccato e non può attaccare, potete raggiungere il pesce gatto. Conduceteli alla cassaforte, potrete così entrare dentro e raccogliere un po' di denaro.

2. Sparare la combinazione

L'interno della cassaforte è dotata di un cilindro rotante che rivela le lettere della parola "OPEN". Sparate alle lettere in modo da compitare "OPEN" per avanzare nella cassaforte ma attenzione: se fate cilecca troppe volte le guardie vi attaccheranno. Sparategli mentre arrivano e sarete in grado di evitarne l'offensiva.

La caldaia con due palle così'

■ Questo boss è una caldaia gigante sputafuoco. Per sconfiggerlo è sufficiente correre verso una delle maniglie che pendono dagli angoli della stanza. Quando la caldaia passa sulla grata, tirate la maniglia: una sostanza schifosa ricoprirà la caldaia. Quando è distratto corretegli tra le gambe e usate il tasto azione per colpirlo nei testicoli. Dopo che avete usato una maniglia con successo, questa scomparirà. Dovrete utilizzarle tutte e quattro. Dopo quattro colpi andati a segno la caldaia sarà sconfitta.

■ Per uscire dall'area spingete una palla sull'interruttore posto sul pavimento e l'altra verso la guardia.

Tirate la maniglia per distrarre la caldaia e guadagnare tempo per attaccarlo.

I'M WAITING!

$oldi

1. Sul tetto
Cercate in cima alla torre dei pipistrelli. Saltate sul tetto per raggiungere i soldi.
2. Dal pescegatto
Per ritirare un bel premio, accompagnate il pesce alla cassaforte.
3. Sopra il pescecane
Esaminate il cadavere...

CHAPTER 5

Uga Buga

TROVARE L'AREA UGA BUGA

Saltate sullo scivolo per cacca di Sloprano e nuotate oltre le lame mortali. Al termine del terribile percorso incontrerete due guardie che vi chiederanno un pedaggio di $1000 per continuare. Pagatele e procedete al nuovo territorio..

UNA CORSA MOZZAFIATO

Un trio di cavernicoli ruberà il vostro sudato denaro, dopo che avete fatto saltare in aria la camera delle uova con la bomba dei capimafia. Inseguiteli con la "tavola" lì vicino, in una corsa in stile demolition-derby.

Ostacoli
Dovrete affrontare due grandi ostacoli durante la corsa. Il primo è un dinosauro che attraverserà in continuazione la pista. Cercate di non schiantarvi sulle sue gambe ma di passarvici in mezzo. La seconda minaccia è una cascata di lava. Se l'affrontate senza la velocità sufficiente farete una brutta fine.

Conclusione
Dopo che avete colpito il secondo cavernicolo il percorso cambierà. Uccidete anche l'ultimo e acchiappate i soldi!

IL TEMPIO

1. Salire in cima
Raggiungete la cima del tempio ma saltate su tutti i dinosauri che si avvicinano troppo. Una volta giunti a destinazione, arraffate il contante e usate il tasto azione sulla cima della statua. In questo modo potrete raggiungere alcuni tunnel più in basso.

2. Invadere la terra sacra
Usate ancora il tasto azione sulla cima della statua per aprire una via d'uscita nel muro. Afferrate il macigno davanti al Rock solid club e spingetelo fino al fondo del tunnel. Questo romperà il muro permettendovi di accedere a una stanza con una statua gigante.

IL "LAVORO"

1. Veloci e attenti
Il capomafia vi ordinerà di portare una bomba dove avete trovato il copricapo del Capo. Correte più che potete ma cercate di non farvi colpire, altrimenti esploderete. Quando attraversate la lucertola gigante, prendete il passaggio a sinistra e fate in modo di evitare le sue interiora.

IL SACRIFICIO VIVENTE & ALTRO

1. Fate schiudere l'uovo
Raggiungete l'uovo gigante e fatelo schiudere. Quindi, accompagnate il piccolo dinosauro alla stanza con la statua gigante.

2. Fate il sacrificio
Dal B-Pad sparate all'interruttore che si trova sul soffitto. Accompagnate il dinosauro sulla sezione a blocchi, quindi sparate al secondo interruttore. Il dinosauro dovrebbe fare un bello "splat!".

3.Tempesta di caccole
Saltate in cima alla statua ed entrate nelle sue narici. Usate il comando azione per spargere un po' di pepe.

4. Pronti all'azione
Raccogliete la maschera del capo e conducete i selvaggi al Rock solid club.

THE ROCK SOLID CLUB

1. E' ora di finirla
Per risolvere l'episodio della mazza, fate rotolare il macigno da dietro alla barra fino all'interruttore di fianco al buttafuori. Riempitevi di alcohol dal rubinetto e orinate sul ballerino al centro (usate il tasto Z per un flusso più potente) fino a quando questo non cade oltre la porta. Usate il ballerino per attivare un altro interruttore. Ripetete l'operazione anche con gli altri...

BUGA IL SELVAGGIO

■ Quando entrate nel colosseo per la prima volta, cercate immediatamente il B-Pad. Usate il comando azione per ipnotizzare il raptor, quindi cavalcatelo e mangiate i cavernicoli. Ricordate che potete portare i cavernicoli in bocca, quindi potete mangiarli indisturbati. Dovrete mangiare tre ondate di soldati cavernicoli.

■ Quando affrontate Buga, saltate sulle onde d'urto provocate dal suo osso. Quando solleva la sua clava, balzate in avanti e mordetelo proprio lì (si avete capito bene). In questo modo lo stordirete per il tempo sufficiente a corrergli alle spalle e mordergli via un pezzo di culo. Fatelo tre volte e l'avrete sconfitto.

Mordetegli il pacco quando solleva l'osso, in modo da poterlo prendere alle spalle.

Strappategli via tre pezzi di culo per farlo morire d'imbarazzo.

$OLDI

1. In cima al temipo dei dinosauri
Raggiungete la cima del tempio per un po' di contanti.
2. La gabbia da ballo di Berry
Fate un po' di soldi facili nel Rock solid club mentre cercate di salvare Berri.
3. La Corsa
Prendete un po' di soldi extra alla fine della corsa
4. Un regalo d'addio da parte di Jugga
Una volta sconfitto Jugga, questi vi regalerà un po' di verdoni. Dovrete inseguirlo un po' ma non si tratta di un compito troppo impegnativo.
5. Sulla statua rettile
Guardate in cima alla statua gigante per recuperare un altro po' di denaro.

CHAPTER 6 SPOOKY

TROVARE L'AREA SPAVENTOSA

Una volta raccolti $2110 dirigetevi alla cima del mulino nel territorio ventoso e parlate al barile: vi consentirà di saltargli sopra, cavalcatelo tutt'attorno la montagna a spirale e attraversate il passaggio che crea quando vi schiantate.

PROBLEMI COI NON-MORTI

Greg vi aiuterà ad entrare nel castello, ma prima dovrete dargli una mano.

Mirate alla testa
Gli zombi vengono uccisi solo da colpi diretti alla testa. Il modo migliore per non mancare il bersaglio è usare il mirino al laser della vostra pistola.

Mettetevi al sicuro
Date la schiena all'angolo vicino alla porta e blastate qualsiasi cosa vi si avvicina.

Attenti ai vermi
Quando avrete ucciso 12 zombie apparirà un sentiero che conduce al castello. Fate attenzione ai vermi, saltategli addosso per raggiungere la cima.

PRIMO PIANO

RAGGIUNGERE SPOOKY MANSION

1. Attivare l'interruttore nascosto
L'entrata al cimitero è ostruita da una grande porta. Cercate una piccola caverna nelle vicinanze, all'entrata si trova un interruttore che aprirà la porta permettendovi di entrare.

2. Prendere le armi...
Quando raggiungete Greg, il sinistro mietitore, per una seconda volta, riceverete un fucile. Quest'arma è ideale per sbarazzarvi degli zombie e... pensate un po'! Ne arriverà presto un bel gruppetto!

3. Li mortacci tua
Quando entrerete nel cimitero gli zombie vi attaccheranno da tutti i lati. Uccidetene 12 per continuare.

GLI ABITANTI DEL VILLAGGIO

1. Sangue facile
Quando Conker si trasforma in pipistrello, volate e raccogliete abitanti del villaggio per rilasciarli nel tritacarne gigante al centro della casa. Questa parte è abbastanza facile una volta che ci prendete la mano.

2. Cacca dal cielo
Trovate alcuni abitanti (attenti ai proiettili che sparano) e quando il vostro radar lampeggia rilasciate la cacca, quindi afferrate la vostra sfortunata vittima e portatela al tritacarne per nutrire il conte, che si accorgerà presto dei pericoli che si corrono quando si esagera...

TROVARE LE TRE CHIAVI PER SCAPPARE

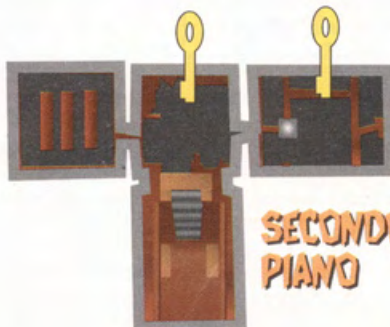
1. E adesso?
Dovrete trovare tre chiavi per aprire la porta principale. Per sapere dove si trovano fate riferimento alla mappa sottostante.

2. Tattiche & Consigli
Ogni volta che andate a recuperare una chiave, gli zombie della casa si rigenereranno. Uccideteli tutti subito, così non dovrete affrontarli quando avrete le mani impegnate a tenere la chiave. È consigliabile uccidere tutti i pipistrelli con la balestra che trovate stando sul B-Pad nascosto su uno degli scaffali della libreria. Quando avrete raccolto e riportato alla porta principale tutte e tre le chiavi, potrete continuare.

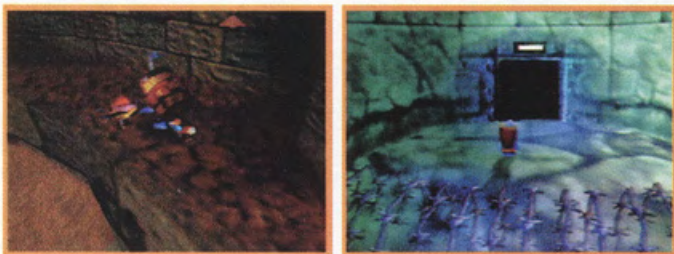
FUGA SU UN BARILE

1. Rotola rotola
Dopo che avete trovato le tre chiavi, aprite la porta principale e percorrete il sentiero sinuoso sul barile.

2. Navigazione
Il vostro barile distruggerà quei vermi fastidiosi lungo il tragitto, quindi l'unica cosa difficile è rimanere sul percorso. È facile esagerare con i movimenti, quindi prendetevela con calma.

3. La cascata?
Per uscire dal livello spaventoso usate il barile per galleggiare sull'acqua e raggiungere la porta sopra la cascata.

SECONDO PIANO

ENTRARE NELLA ZONA DI GUERRA

Una volta usciti dal territorio spaventoso con l'aiuto del barile, potrete attraversare la porta sigillata nella sezione ventosa oltre il filo spinato.

LIMITE DI TEMPO: 4 MINUTI

Dopo aver sconfitto la ragazzina, un'esplosione distruggerà l'intero complesso. Fortunatamente per Conker, si aprirà un passaggio di fuga che gli permetterà di mettersi in salvo.

Laser
Conker ha 4 minuti per ritornare alla barca, tuttavia deve prima superare una serie di corridoi protetti da laser che, se vi toccano, vi danneggeranno seriamente. Inoltre, se verrete colpiti contemporaneamente da più di un laser, sarete fritti.

Tranquilla mamma, c'è qui il tuo Tediz
I tediz si trovano dietro le scatole e gli angoli e sono pronti ad attaccarvi. La cosa migliore da fare è memorizzarne la posizione e ricordare dove saltare e dove abbassarsi.

Imboscata!
Colpite il B-Pad e mettetevi al riparo nell'angolo. Dato che in questa stanza avrete un bazooka, sarà meglio fare attenzione a dove sparate.

Non è finita!
Raggiungete la spiaggia! Dovrebbero esservi rimasti un paio di minuti. Otto tediz vi separano dalla libertà e sono tutti armati di bazooka. Memorizzate la loro posizione e sparategli quando escono allo scoperto. Saltate per evitarne i colpi in modo che si uccidano a vicenda.

LA BARCA

1. Sbarazzarsi del relitto
Spingete il blocco vicino al molo in modo che ostruisca la rampa che porta al bagno. Parlate quindi al ragazzo nel bagno e spingetelo (insieme alla dinamite) verso il lato sinistro del relitto. Ci sono delle mine lungo il percorso, perciò camminate lentamente e fate attenzione!

2. Power-Up!
Una volta sistemati i dinamitardi, tuffatevi nell'acqua e attirate l'anguilla in modo che questa dia la scossa, quindi dirigetevi al B-Pad e accendete i fusibili di dinamite con la pistola a razzi.

DIETRO LE LINEE NEMICHE

1. La stanza medica
Quando entrate nella stanza con il tediz vestito da medico, mettetevi sulla porta ed entrate in modalità prima persona con la pistola. Sbarazzatevi dei nemici a lunga distanza e parlate al tipo nella sedia. Per proseguire sarà necessario attivare entrambi gli interruttori.

2. Il pistolone
La prossima stanza è difesa da una grande pistola. Potete avvicinarvi nascondendovi dietro gli oggetti fino a quando non si arresta per ricaricarsi. Arrampicatevi sulla corda in cima alle casse, raggiungerete un B-Pad. Uccidete ora il cannoniere e impossessatevi della pistola per uccidere i tediz che appariranno.

L'ASSALTO

1. La spiaggia
Raggiungete la spiaggia fino a raggiungere un bunker. Per evitare di farvi colpire dalla mitragliatrice nascondetevi dietro le trappole per i carri armati fino a quando gli spari non si interrompono per qualche secondo. Raggiunto il bunker parlate al sergente. Una volta armati, fate saltare le serrature dalla porta e dirigetevi all'interno.

2. L'interno
Esplorate i corridoi distruggendo tutti i tediz che si parano sul vostro cammino. Mirategli alla testa per sbarazzarvene il più velocemente possibile. Fate attenzione alle imboscate, i punti più pericolosi sono vicino agli angoli e alle casse.

SALVATE IL SOLDATO RODENT

1. Squadra d'assalto
Salvate il soldato Rodent dalla squadra d'assalto, quindi proseguite per il corridoio. Non abbiate paura di usare Rodent come riparo, non può morire qui. Una volta raggiunta la porta gigante, trovate il B-Pad e fatene saltare la serratura.

2. Rifiuti tossici
Accanto al carro c'è un corridoio che dovete esplorare. Attivate l'interruttore all'interno e correte fuori prima che i rifiuti tossici vi uccidano.

3. Carri armati
Usate il carro per sbarazzarvi dei nemici alla torre centrale. Per abbassare i ponti posizionate Conker su di essi e attivate i B-Pad.

LA RAGAZZINA?!?

- Nella prima parte del combattimento dovrete affrontare i sottomarini. Individuateli sott'acqua e usate i B-Pad per colpirli. Attenti alle testate che vi sparano contro.
- Appena il boss si rivela, salite sul carro e mettetevi al coperto. Sparate alle armi del boss, quindi mirate alla ragazzina nella sua mano sinistra. Distruggetela e distruggete il buco nella schiena del corpo gigante. Dovrete spararle tre volte nella schiena per ucciderla.

Ricordate: usate le pareti come copertura e prendete il cioccolato anti-gravitazionale!

Entrate nel carro e sparate alle armi del boss!

Sparate alla ragazzina e attaccate il boss alla schiena.

CHAPTER 8 HEIST

VERSO IL CAPITLO FINALE

Quando la guerra finisce vi ritroverete nel territorio ventoso. Le battaglie hanno danneggiato la regione e hanno causato alcune perdite. Il mulino è stato distrutto, quindi entrate nel cratere lasciato al suo posto.

IL LEGGENDARIO RE PANTERA

Scoprirete che avete giocato per tutto il tempo nella mani del grande Re pantera! Naturalmente il monarca ha completamente dimenticato il suo amico traditore, il professore...

Il vero boss

In omaggio al film *Alien,* Il grande Re pantera morirà in un trionfo di sangue. Quando è schioppato attivate l'interruttore lì vicino e preparatevi ad affrontare il vero boss, Heinrich.

ENTRARE EL VORTICE

1. Uccidere le guardie

Questa scena richiama il film *Matrix*. Fate correre Conker vicino ai pilastri di cemento e premete il comando azione. In questo modo potrete rallentare il gioco e sistemare i nemici con colpi precisi.

2. Tattiche

Il gioco rallentato verrà interrotto se ci sono molti nemici su schermo. La miglior cosa da fare è attendere fino a quando le guardie non si concentrano su Berri. Quando corre dalla parte opposta rispetto a voi, saltate e iniziate a sparare. I vostri colpi sono precisi se il nemico lampeggia di rosso quando vi posizionate sopra il cursore.

UN SACCO DI SOLDI!

1. E' ora di usare la padella

Dopo aver raggiunto il sotterraneo con l'ascensore, scoprirete che il percorso è interrotto da una serie di raggi laser impazziti. Tranquilli. Berri disattiverà i raggi e aprirà la cassaforte per voi.

2. Ding Ding!

Dentro al sotterraneo troverete denaro a palate. Iniziate a roteare la vostra pentola e afferrate tutti i soldi storditi. Dopo che avrete acchiappato tre mucchi di banconote il gioco inciterà a raccogliere le rimanenti.

2. You're Not Alone

Naturalmente, appena Conker trova tutti i soldi, apparirà il leggendario Re pantera...

UNHAND ME RODENT!

HEINRICH - L'ALIENO

■ Per sconfiggere l'alieno prendetelo per la coda e tiratelo fuori dalla porta pressurizzata tre volte. La battaglia sarà decisamente dura fino a quando non capite come batterlo.

■ La prima volta che affrontate l'alieno, cercherà probabilmente di attaccarvi con la coda. Basta saltarci sopra e iniziare a menare. Lanciatelo fuori e preparatevi a combattere ancora.

■ Questa volta l'alieno schiverà i vostri pugni e vi piomberà addosso. Bloccate il suo attacco e rimarrà stordito.

■ L'attacco finale è come il secondo, solo più veloce.

Picchiate l'alieno e correte a prendergli la coda.

Mirate alla porta pressurizzata e lanciatelo fuori.

ATTENZIONE!!!

LA FINE...?

Il destino di Conker

Dopo aver lanciato Heinrich fuori dalla porta pressurizzata per la terza volta, sembrerà che tutto vada bene. Naturalmente fino a quando la creatura ritornerà! Certo, Conker non se la caverà facilmente. Non anticiperemo cosa accadrà, ma si tratta di qualcosa completamente fuori di testa. Se vi ricordate, il gioco non è che un flashback di come Conker sia diventato il Re del paese. Beh, Conker diventerà Re e avrà i suoi fedeli seguaci. Tuttavia c'è un prezzo da pagare per portare la corona. La fine di Conker non è molto felice e potrebbe esserci un secondo finale da scoprire. Leggete fino in fondo i titoli finali...

Come fa Conker ad uccidere l'alieno? Rimarrete a bocca aperta!

RIGODETEVI TUTTO!

Selezione dei capitoli

Dopo che avete completato un enigma o la sezione principale di uno dei capitoli, potrete accedere alle scene da un'opzione speciale che apparirà nel menu principale (la scena del bar).

È un ottimo modo per rivedere le scene preferite del gioco o per mostrare ai vostri amici le sezioni più provocatorie e irriverenti. Ricordate che dovete superare un punto per poterlo rigiocare attraverso questo menu. Potete selezionare tutti i cinema, ad eccezione di quello che proietta il leggendario Re pantera. Perché questi non siano disponibili rimane un mistero.

Rivivete i vostri episodi preferiti grazie a questo menu!

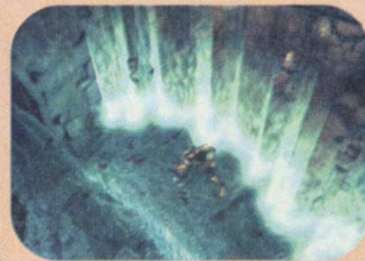
ONIMUSHA
Warlords
ONIMUSHA
Warlords
Guida Strategica
(parte seconda)
di Luca Carbone
luca.c@near.it

I SOTTERRANEI DEL PALAZZO

Vi trovate in una paludosa e umida stanza al di sotto del castello. Seguite la strada senza svoltare: raggiungerete una porta bloccata da alcuni spiriti. Inutile cercare di entrare, giratevi e proseguite a sinistra. Aprite la porta di ferro ed entrate nella stanza. Vi trovate in libreria, recuperate l'erba che si trova nel box a terra, usate lo specchio magico per trasformare la piantina in medicina o aumentare il livello di Arashi (l'occhio verde). Se non avete abbastanza anime a disposizione andate a cercare qualche mostriciattolo da far fuori. Fatto ciò salvate. Al fondo della stanza ci sono alcuni tentacoli che vi sbarrano la strada, tagliateli con decisione e recuperate le anime. Proseguite, uccidete il Reynaldo e prendete il libro verde, quello arancione e un altro Byakko che si trova sopra lo scaffale a destra. Uscite dalla stanza e vi ritroverete in uno stretto corridoio, sarete attaccati da altri Reynaldo. Non dovreste aver nessun problema a massacrarli a dovere ma fate attenzione ai tentacoli che spuntano negli angoli del corridoio. Guardate la polvere che si alza dal pavimento per comprendere dove si trovano. Una volta uccisi tutti i nemici dirigetevi verso la doppia porta di metallo a sinistra nella prima parte del corridoio. Questa stanza assomiglia molto ad una camera di tortura, dietro i sacchi appesi a destra potete trovare una cassa con all'interno la mappa dei sotterranei. Ora tagliate la corda che blocca il peso di ferro sopra la vasca. Quest'ultimo farà risalire dalla parte opposta un rosario, prendetelo. Con questo oggetto ora potrete comunicare con la morte. Uscite e uccidete altri Reynaldo, proseguite per il corridoio e aprite la porta di ferro proprio dietro l'angolo. Vi trovate in una lunga stanza con file di fuoco azzurro ai lati, aprite la cassa e recuperate il campanello. Questo gesto attiverà un meccanismo che farà oscillare delle grosse asce le quali intralceranno non poco il vostro percorso. Prestate attenzione e memorizzate bene il movimento delle scuri, basta un po' di attenzione e dovreste superarle senza troppe difficoltà. E' solo questione di tempismo, non appena la lama sfiora la terra fate un passo avanti e oltrepassate la trappola, fermatevi un istante e ripetete nuovamente la cosa fino a che non le avete superate tutte. Ora uscite dalla stanza e precipitatevi di fronte alla porta bloccata dai fantasmi. Usate il campanello per disperdere le anime ed entrate. Ai lati del corridoio ci sono contenitori di vetro con all'interno dei Long Arm. Alcuni mostri riusciranno ad uscire e cercheranno di abbattervi, non preoccupatevi, tenete alta la difesa e non vi faranno nemmeno un graffio. In alternativa potreste usare la magia e spazzarli via in un lampo. Terminato l'incontro proseguite e svoltate l'angolo, entrate nella piccola porta di fronte a voi e uccidete i Reynaldo. Oltrepassate la

porta e tagliate i tentacoli. Entrate e raccogliete il libro bianco e l'erba dentro la cassa che si trova in un angolo della stanza. Uscite ed equipaggiatevi della vostra spada del vento, aprite la porta protetta dalla magia verde (fate sempre attenzione ai Reynaldo che vi attaccano). Uccidete lo spilungone ed esaminate la stanza, dovreste trovare un altro volume Byakko e il n°1 della Apocalisse. L'uomo morto nell'angolo ha l'anima che svolazza sopra la sua testa, con il vostro rosario ora ci potete parlare. Vi dirà pressappoco questo: " Il piccolo uomo pazzo. Mi ricorda un monaco... Mi ha parlato di un entrata demoniaca. Cosa sarà? Una porta? O forse un passaggio?" Finito il colloquio a senso unico giratevi e aprite la cassa protetta da combinazione. Ecco la sequenza: girate il pezzo centrale, poi quello di destra e infine quello di sinistra. Prendete la chiave blu. Prendete anche la fluorite che trovate a destra della porta d'ingresso. Ritornate indietro attraversando la stanza con i Long Arm sotto vetro. Recuperate un'altra pietra vicino al samurai a destra (in fondo al muro). Aprite la porta usando la chiave appena trovata (quella blu). Appena entrati rincontrerete nuovamente il piccolo e antipatico Tokichiru. Vi chiederà insistentemente di unirvi al Clan Oda e dopo il vostro ennesimo rifiuto sarete aggrediti da una sorta di magia nera. La scena ora si sposta su Kaede la quale viene colpita da Samanosuke che si avvicina e le sottrae il ragazzino Yumemaru. Non è difficile per lei intuire che quello non è il vero Samanosuke ma un clone demoniaco. Terminato il filmato è ora di usare Kaede.

KAEDE

1. I controlli di Kaede sono del tutto simili a quelli di Samanosuke, fatta eccezione per il guanto magico. Scordatevi quindi di recuperare anime durante la sua mini avventura da protagonista. Oltretutto possiede anche meno energia vitale del coraggioso samurai. Questo dovrebbe farvi intuire che è meglio evitare di soffermarsi troppo a combattere, e cercare, piuttosto, di scansare i nemici velocemente cercando di evitare di essere colpiti. In quanto Ninja, Kaede non avrà nessun problema a raggirare i nemici lenti e goffi. In alternativa agli attacchi magici di Samanosuke, può vantare un discreto numero di piccoli coltelli da lancio, chiamati Kunai, che possono essere utilizzati premendo lo stesso tasto sul Joypad (Triangolo). Assicuratevi di aver mirato il bersaglio (R1) prima di lanciarli, altrimenti rischiereste di sprecarli inutilmente. Dopo questa breve ma doverosa prefazione sulle caratteristiche di Kaede, è ora di fare sul serio. Proseguite e aprite l'unica porta possibile, nella stanza incontrerete un soldato sconfitto che borbotta di mostri che provengono dalle prigioni ovest e si dirigevano alle porte del palazzo. Recuperata la chiave rossa ai suoi piedi e uscite, per arrivare alla stanza principale del castello.

Salvate usando lo specchio magico. Uscite da palazzo e dirigetevi verso la porta a destra, evitate tutti i demoni minori che incontrate. Correte velocemente verso la porta lontana e usate la chiave rossa per aprire la porta. Nel passaggio tra le case c'è una cassa, all'interno potete raccogliere l'erba curativa. Kaede può anche utilizzare ogni oggetto curativo che Samanosuke ha collezionato in precedenza. E' consigliabile, comunque, cercare di utilizzarne il meno possibile, avrete il vostro bel da fare con mostri e Boss potenti più avanti. Alcuni Tre Occhi cercheranno di uccidervi, sfuggite al combattimento e proseguite per il passaggio, finché non raggiungete un'altra porta in legno, apritela ed entrate. Questo passaggio è sorvegliato da demoni minori e grossi samurai rossi, evitateli tutti e raggiungete la porta doppia di legno. Questa è un'altra entrata nel regno delle tenebre (Dark Realm) ma Kaede non se ne deve preoccupare. Fate ora attenzione ai demoni con arco e frecce appostati sugli edifici, cercate di non rimanere mai fermi nello stesso posto per più di due secondi. Attraversate la doppia porta a sinistra per raggiungere il giardino. Uccidete i Tre Occhi che vi vengono incontro e recuperate i Kunai che trovate nell'angolo dell'area. Proseguite ora attraversando la porta tra le due torce accese, nella stanza c'è uno specchio magico e una cassa con enigma che richiede il Byakko per essere risolto. Inserite la combinazione per sbloccare la cassa e riceverete un gioiello magico. Uscite dal retro della stanza e raccogliete l'oggetto che vedete scintillare ai piedi della guardia seduta, è un ingranaggio. Per aprire la prossima porta avete bisogno di due placche di metallo, precisamente una d'oro e l'altra d'argento. Ritornate quindi indietro fin dove c'erano i demoni arcieri sugli edifici, a sinistra della costruzione c'è una nicchia con una scala all'interno. Usate la scala per raggiungere il piano superiore, aprite la porta dalla parte opposta alla scala. Nella stanza, al piano inferiore, potete notare una porta protetta da magia rossa di terzo livello. Aprite la cassa per recuperare la mappa dell'area ovest e salvate il gioco usando lo specchio magico lì vicino. Scassinate la porta a fianco con lo Shinobi e superate il passaggio di pietra, la zona è zeppa di demoni intenzionati a farvi a fettine. Uccideteli o evitateli, decidete voi, l'importante è raggiungere la porta a destra appena girato l'angolo. Nella stanza ci sono tre fornaci che eruttano fuoco, il vostro compito è di raggiungere la porta opposta tirando prima la manovella accanto a voi. Avrete bisogno di un po' di fortuna, aspettate che la prima fornace abbia smesso di essere pericolosa e lanciatevi alla carica. Ci vorrà pratica e pazienza, ma alla fine riuscirete a superare anche questa. Una volta dalla parte opposta, tirate la leva per bloccare la porta e lasciarla aperta. Recuperate la placca d'oro dal muro, e distruggete le casse da imballaggio e raccogliete l'erba all'interno. Uscite dalla stanza con le fornaci e proseguite per la stradina a sinistra, avanti fino

alla prossima porta, appena entrati a destra c'è una cassa che contiene erba curativa. In un'altra trovate, invece, un giornale (n°5). Sullo scaffale in alto a sinistra c'è un volume Suzaku. Ora aprite la piccola porta in legno a destra. All'interno trovate una meccanismo, usate l'ingranaggio che avete raccolto in precedenza e tirate la corda per aprire un passaggio segreto. Entrate, recuperate la placca d'argento che si trova dentro la cassa e il Byakko vicino a voi. Ora dovreste possedere tutti i volumi Byakko. Di fronte alla statua del Buddha, prendete la Fluorite. Lasciate la stanza e ritornate a salvare i vostri progressi usando lo specchio magico. Salite la scala e dirigetevi alla porta, uscite e scendete dall'altra scala. Nel cortile sotto andate alla porta che conduce al giardino. Combattete, o evitate, i Tre Occhi e giungete alla porta che richiede le placche di metallo. Usate la placca d'oro sulla parte sinistra e quella d'argento sulla destra. La grata di fronte a voi si aprirà. Entrate nella stanza e vi ritroverete in un posto poco raccomandabile, lasciate stare, per ora, le scale alla vostra destra, e andate ad aprire la porta di legno che trovate a sinistra. All'inizio della scalinata, potete raccogliere una Fluorite. Salite al piano di sopra, è una soffitta, e aprite la cassa con la combinazione. Una volta il gruppo centrale, quello di destra per due volte e infine quello di sinistra per altre due volte. All'interno troverete un coltello sacro, equipaggiate immediatamente la preziosa arma. Ritornate da dove siete arrivati e uscite dalla porta. Attraversate la stanza in fiamme, fino a raggiungere la porta aperta, ci saranno un paio di demoni guerrieri ad attendervi. E' ora di provare il vostro nuovo coltello da combattimento, in alternativa potreste far finta di scappare e attendere che loro vi vengano incontro per vederli bruciare tra le fiamme. Fate attenzione a non finirci voi tra le fiamme, il danno fisico subito potrebbe anche uccidervi. Uccidete anche il Tre Occhi che vi attacca e proseguite infrangendo le urne che si trovano al fondo della stanza. Sulla panca raccogliete il Genbu, aprite la cassa e recuperate altri Kunai. Uscite da lì e andate alle scale (quelle che prima avete evitato) attraversando il corridoio infuocato. Scendete e seguite il percorso fino a che non incontrate un gruppetto di tentacoli. Potete tagliarli solo con il coltello sacro, quindi se non l'avete preso prima dovete ritornate indietro a recuperarlo. Concluso il taglio dei tentacoli entrate nella porta a destra. Siete in una stanza con una cella chiusa, all'interno c'è niente meno che la principessa Yuki. Un filmato vi interromperà non appena cercate di avvicinarvi alle grate. Durante la loro conversazione saranno interrotte dallo scienziato pazzo Guildenstern, il quale rapirà nuovamente la principessa ed evocherà un Volchiman che vi attaccherà. Usate l'erba curativa per recuperare tutte le forze, vi serviranno, ve lo assicuro. Usate i vostri Kunai ogni volta che il demone appare e rimanete in difesa quando invece è invisibile. Userà sem-

pre e solo due attacchi, il primo è con la spada, quando appare vicino a Kaede, il secondo è con il boomerang, quando invece è lontano. Usando questi due semplici accorgimenti sarete in grado di sconfiggerlo senza subire danni ingenti. Sconfitto il mostro l'avventura continuerà con Samanosuke.

STYLADO

Samanosuke si risveglia in una caverna umida e buia. Andate dritto e aprite la scatola rossa per recuperare una medicina, usate lo specchio magico per potenziare le armi o trasformare le erbe curative, poi salvate. Proseguite e preparatevi a scontrarvi con Stylado, il Samanosuke finto e cattivo. Andate a leggere nella sezione Boss (numero 4 di EGM) come sconfiggere agevolmente questo cattivone. Come? Non avete più il numero 4? Male! Molto male! Vi rinfrescherò brevemente la memoria. Stylado non ha attacchi imparabili, rimanete in posizione di difesa (L1) e tenete sempre d'occhio il guanto al braccio del nemico, appena inizia a illuminarsi sferrate una combo o, meglio ancora, un attacco magico. Ci vorrà pazienza, ma, alla fine, crollerà. Sconfitto il Boss, la porta energetica che bloccava l'uscita scomparirà così com'è apparsa, e voi potrete continuare la vostra avventura. Uscite dall'arena del combattimento e seguite l'unica via disponibile. Salite fino a incontrare una cassa, apritela e prendete la placca all'interno (Evil Plate). Dovreste già aver intuito dove poter utilizzarla. Raccogliete anche la scala dentro il baule a sinistra. Raccogliete il gioello che brilla sul ciglio del precipizio. Usate la scala sul muro alla vostra destra e salite la scala, uscite dalla porta. Continuate dritti per il corridoio. Tutte le guardie morte hanno la propria anima al di sopra della testa che fluttua dolcemente, questo vuol dire che potete parlarci e recuperare informazioni preziose, alcune vi saranno di aiuto ma la maggior parte vi farà perdere solo un po' di tempo. Raggiungete la porta demoniaca, quella con una parte di placca soltanto, e inserite, prendendola dal vostro inventario, quella mancante. Se pensate di aver tralasciato qualcosa di importante in giro andate subito a prenderla, completando l'emblema sulla porta, la maggior parte delle stanze diventeranno poi inagibili. Fatto tutto? Bene, entrate e gustatevi lo splendido filmato in CG. La grossa e mostruosa vespa si porterà con sè il giovane Yumemaru e distruggerà parte del palazzo. Un imponente muro di energia vi impedisce di seguirla, ma non preoccupatevi, vi rincontrerete. Non vi resta che uscire dalla stanza e fare ritorno alla stanza principale del palazzo. Andate nella stanzetta con lo specchio magico e salvate. Andate al fondo e fate scendere dal soffitto il vecchio ometto dentro il baccello che vi domanderà nuovamente se volete scendere nel regno delle tenebre (Dark Realm). Il Dark Realm si può classificare come un mini gioco composto di 20 differenti livelli che, se terminati con succes-

so, vi regaleranno l'ocarina Bishamon, strumento utilissimo nel combattimento contro il Boss finale. Al fondo della guida potete trovare tutte le informazioni a riguardo. Se decidete di scendere vi consiglio di potenziare tutte le armi, trasformare in medicina ogni singola piantina e infine, salvare. Ritorniamo al mondo in superficie, usciamo dalla stanza e lasciamo il palazzo aprendo la porta verde alla destra di Samanosuke. Uccidete tutti i Bazuu e il Barabazuu a guardia della porta aperta in precedenza da Kaede con la chiave rossa. Entrate e massacrate i demoni soldati, fate attenzione a quelli con l'arco sui tetti. Raggiungete la porta blu di terzo livello e apritela. Alla vostra destra c'è una piccola nicchia, risucchiate tutte le anime che può offrirvi. A sinistra c'è, invece, una statua con la testa mancante, dovrete ritornare più tardi per riattacarla. Vicina alla statua c'è una cassa con all'interno il "Vision Staff", ovvero un attrezzo che vi permetterà di trovare più agevolmente le pietre di Fluorite. Non dimenticate di prendere anche una copia del Genbu sul tavolo vicino all'ingresso. Uscite dalla stanza e dovreste intravedere la fluorite luccicare proprio nei pressi dell'ingresso. Fate fuori gli arceri sul tetto (usate arco e frecce se non volete sprecare magie), proseguite fino allo spiazzale nei pressi del giardino (quello con i due grossi scudi di legno rettangolari). Fate attenzione ai Black Armor che vagano in attesa di una vittima e salite la scala vicino agli arceri, uccideteli e proseguite passando dalla porta, scendete l'altra scala per giungere in un magazzino alimentare con annesso specchio magico. Salvate. La porta vicino allo specchio è inaccessibile ma dovreste essere in grado di aprire la porte rossa di terzo livello che si trova dall'altra parte. Siete nel retro del palazzo, ci sono alcuni demoni sul fondo della discesa. Uccideteli tagliando la corda di fronte a voi. Prendete la medicina che si trova dentro la scatola rossa a destra e poi scendete, finite i mostri rimasti. Raccogliete la fluorite che brilla. Aprite la porta al fondo della strada e preparatevi a combattere nuovamente. Ci sono quattro demoni infuriati ad aspettarvi, tre Oowassha e un Baguwassha. Il demone rosso è quello più resistente, usate subito la magia (fuoco o fulmine) per toglervi subito dall'imbarazzo. Utilizzate la magia del vento per finire tutti i mostri che vi stanno intorno. Paratevi sempre il corpo, mi raccomando. Una volta sconfitti i 4 "moschettieri", guardatevi un po' in giro, ci sono un sacco di cose interessanti in zona. Nell'angolo vicino alla porta, potete raccogliere, dentro la cassa, la testa mancante alla statua che avete visto in precedenza. Nell'altra scatola rossa, ci sono i proiettili e nell'altro angolo la spada decorata. Uscite dalla zona e uccidete i demoni sulla salita, dirigetevi poi verso la stanza con lo specchio magico. Usate le anime raccolte per aumentare il livello di qualche arma o magia, in alternativa potreste trasformare i proiettili da normali a esplosivi. Ora salvate. Ritornate al cortile e uccidete

(o ignorate) i demoni, lasciate la zona attraversando la porta destra in fondo. Girate l'angolo e proseguite verso il santuario. Piazzate la testa mancante sopra la statua per aprire un passaggio dalla parte opposta dell stanza. Aprite la cassa e prendete il fucile (Matchlock). Prima di uscire dalla stanza, equipaggiatevi dell'arco per uccidere i demoni sul tetto. Uscite e raccogliete la fluorite che trovate sulla vostra strada. Ritornate al cortile di fronte al palazzo, andate verso la parte opposta all'ingresso, due shark vi attaccheranno. Uccideteli e posizionatevi in prossimità della porta sbarrata con il disegno di una spada. Piazzateci la spada decorata ed entrate nel passaggio appena aperto.

AREA EST

Appena entrati, un Tre Occhi e un Dark Spider vi daranno immediatamente il loro benvenuto. Uccideteli senza pensarci troppo e attraversate lo stretto ponticello. A sinistra c'è un demone appostato per un'imboscata, fatelo a pezzetti e proseguite, lì vicino c'è una porta che solo Kaede può scassinare. Ritornate nel passaggio principale e camminate fino a raggiungere una porta verde di secondo livello, apritela ed entrate. Di fronte a voi, la strada vi conduce a un ponte levatoio. Prendete, invece, a sinistra e raccogliete il giornale (n°6) vicino alla porta. Apritela e proseguite per il ponte uccidendo un paio di demoni, oltrepassate la costruzione alla vostra sinistra fino a giungere l'interno della piccola capanna vicino alla banchina. Raccogliete i proiettili dentro la cassetta e il Genbu dallo scaffale. Giratevi e usate la spada sulla carta da parati per recuperare la mappa dell'area est. Lasciate la piccola baracca, combattete contro i demoni, terminato lo scontro entrate nell'altro fabbricato. Uccidete il Dark Armor e poi equipaggiatevi con arco e frecce, rimanete vicino alla porta e cercate di uccidere gli arceri ai piani superiori. In alternativa andate a massacrarli con la spada. Prendete i proiettili dentro la cassa rossa nell'angolo poi salite le scale. Fate attenzione agli arceri, salite la rampa di scale e piazzate qualche bel colpo di precisione (arco o spada ch sia). Se si avvicina qualche demone più grosso, usate la spada e finitelo. Aprite la cassa e recuperate il gioiello magico, usatelo immediatamente. Salite le scale fino al soffitto, trovate l'apertura sulla ringhiera e fate a brandelli i poveri demoni che tenteranno di uccidervi. Raccogliete il gioiello del potere (vicino al soldato caduto in battaglia), la fluorite e uno strano aggeggio che serve ad assorbire le anime dei demoni. Una volta raccolti tutti questi oggetti, potete ritornare giù. Aprite la porta verde protetta da magia di secondo livello dietro le scale. Uccidete i ninja che vi balzano addosso e aprite la porta alla vostra sinistra. In quest'area, ci sono un paio di Volchiman, uccideteli e assorbite le anime dal tabernacolo a destra. Una

volta fatto il "pieno" uscite dalla porta a sinistra. Proseguite per la stradina nel bosco fino ad una porta di legno, entrate. Fate finta di attraversare il ponte, appena il Dark Armor si avvicina correte al sicuro e tagliate la corda far cadere il ponte. Il demone cadrà di sotto come un sacco di patate. Uccidete quello che rimane e risucchiate la sua anima. Aprite la scatola sotto alla cascata, all'interno potete trovare la migliore armatura che possiate desiderare, "The Great Armor". Ecco la combinazione: muovete il blocco in basso a sinistra, poi quello in alto a destra, quello in basso a destra, basso a sinistra e infine il blocco in basso a destra. Appena indossata l'armatura, entrate nella casa a sinistra. Usate lo specchio magico per salvare e potenziare il vostro inventario, trasformate i proiettili in armi esplosive e poi prendete la medicina dalla cassa. Raccogliete anche il gioiello magico vicino allo specchio. Scendete le scale, mettete nell'inventario la fluorite che si trova a terra. Salite sulla barca e andate dalla parte opposta. Una volta salpati, aprite la doppia porta ed entrate nella stanza, qui potete recuperare il grande arco appeso al muro. Sarete attaccati da alcuni Shark, gustatevi il filmato e preparatevi a usare nuovamente Kaede.

AREA EST

Uccidete gli Shark e muovetevi alla sinistra del ponte, scassinate la porta e passate oltre. Appena fate qualche passo sul ponte altri due Shark vi attaccheranno, uccideteli e andate di fronte alla porta doppia a destra, Prima di entrare aprite la cassa con i Kunai all'interno. Sul pavimento della stanza c'è una fluorite. Nell'angolo a sinistra raccogliete la piantina, e, in quello a destra, rompete le urne. Nel piccolo anfratto troverete il volume (n°2) dell'Apocalisse. Uscendo dalla stanza e girate a destra, dovreste trovarvi nella stessa sponda da dove è partito Samanosuke.
Oltrepassate gli insetti fastidiosi e aprite la porta. Nel tempio incapperete in un paio di Dark Spider, evitateli se non ve la sentite di combattere corpo a corpo. Passate per il sentiero fino alla porta in fondo. Sul ponte di legno dovrete uccidere altri demoni, proseguite aggirando la cascata e salvate il gioco. Usate il vostro kit Shinobi per aprire la porta chiusa. Uccidete i demoni minori che sono a guardia della zona e continuate oltre. In questa stanza tagliate le lastre di legno per recuperare alcune frecce normali, aprite la porta al fondo della stanza, fate attenzione allo spilungone.
Vi trovare ora in una stanza a forma di "U", uccidete tutti i nemici e distruggete i vasi, all'interno ci sono dei preziosi Kunai. Seguite la strada a destra e aprite la porta alla fine del corridoio. Salite la scala e raccogliete la fluorite nascosta dalle casse. Nell'angolo c'è anche un verde volume Genbu. Scendete la scala e aprite la doppia porta di legno di fronte a voi. Nella

stanza combattete i demoni e aprite la porta singola in fondo al corridoio. All'interno di una cassa recuperate una piantina e li vicino anche un volume di Suzaku. Guardate bene, troverete anche un'altra fluorite. Salite la scala e giungete alla prossima stanza. Siete nella sala delle armi.
In una nicchia a destra c'è una cassa da aprire. Ecco la combinazione: girate il blocco di sinistra due volte, una volta quello in centro, due volte quello destro e infine altre due volte per il blocco centrale. Ecco a voi una freccia decorata. Che ve ne fate? Beh, lo scoprirete molto presto. Ritornate giù e uscite dalla stanza. Aprite la porta doppia, vicino alla statua è possibile vedere la Grande Freccia (Great Arrow). Sostituitela con la freccia decorata trovata in precedenza (non vi ricorda il fucile di Resident Evil?) Questa azione aprirà la cassa ai piedi della statua. Raccogliete la chiave verde. Ritornate nella stanza dello specchio magico e salvate. Uscite e proseguite fino al passaggio ad "U", usate la chiave verde per aprire la porta e usate la scala per scendete fino al livello inferiore. Al fondo della banchina c'è una barca, prendetela e attraversate il lago fino a raggiungere la fortezza dove Samanosuke sta lottando. Attraccati alla riva potete andare in soccorso del prode samurai, un breve filmato e poi si combatte.

HECUBA, LO SCONTRO

Prima del combattimento, la "Vespa Teresa" vi racconterà alcune cosette di interesse generale, tipo il destino del mondo e della principessa Yuki. Bando alle ciance.... si balla!
Per rinfrescarvi la memoria sulla strategia di combattimento vi espongo nuovamente gli stessi consigli che vi ho dato all'inizio della guida (n°4). Per chi possiede il numero scorso di EGM, questo sarà solo un ripasso, a tutti gli altri, invece consiglio di leggersi bene le righe che seguono. Questo grande insetto volante rimarrà quasi sempre in volo, al sicuro dai vostri attacchi con la spada. E' giunto il momento di usare il buon vecchio Matchlock, ovvero il fucile. Sarebbe stato utile, ma non indispensabile, aver trasformato qualche vostro proiettile in munizioni esplosive.
Durante la battaglia sarete attaccati da orde di insettoni desiderosi di stringervi forte, sparate alla Dea in volo e quando il gruppo di shark si avvicina entrate nel menu, prendete in mano una spada (vi consiglio di fare così per risparmiare colpi preziosi), spazzolateli via e poi recuperate nuovamente il fucile. Fatelo fino a che non avete terminato tutti i proiettili.
Se invece non disponete del Matchlock allora, la cosa si fa più complicata, cercate in ogni caso di arrivare a questo punto dell'avventura con quest'arma e parecchie munizioni. Per colpire Hecuba, aspettate che plani leggermente verso di voi, usate un attacco magico e posizionatevi al sicuro. Sfruttate ogni risorsa magi-

ca in vostro possesso, in certe occasioni è meglio non badare a spese. A battaglia conclusa godetevi il filmato. State pensando che il peggio è passato? Illusi! I veri problemi li dovete ancora affrontare, altro che insetti volanti.

RITORNO A PALAZZO

Dopo aver soccorso Kaede, ritornate nell'ingresso del palazzo e correte a salvare il gioco nella stanza a fianco. Questa è l'ultima possibilità che avete per andare nel regno delle tenebre (Dark Realm). E' come sempre a vostra discrezione, ma, visto che avete appena salvato ,un tentativo o due si potrebbe fare, no? Indipendentemente dalla vostra scelta, andate nella stanza con il muro di energia che blocca il passaggio. Usate il grande arco e la grande freccia per centrare in pieno il cuore della parete di energia. Entrate nel quartier generale del Male in persona.

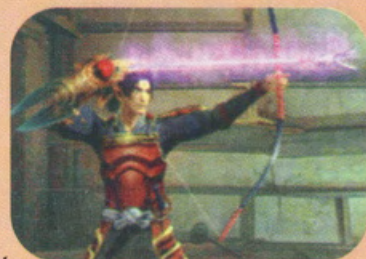
A darvi il benvenuto, il buon amico Guildenstern e la sua nuova e folle creazione: Marcellus; del tutto rinnovato e assolutamente incavolato per la brutta figuraccia che gli avete fatto fare precedentemente. Come dargli torto? L'avete proprio strapazzato quella sera.

Come già fatto con il Boss precedente e, soprattutto per non penalizzare chi non possiede EGM n°4 vi propongo nuovamente i consigli per sconfiggere Marcellus. Il demone possiede un nuovo scudo e un enorme scimitarra. Non sembra proprio avere buone intenzioni. Nella prima parte del combattimento, potrete bloccare tutti i suoi attacchi tranne quello verso il basso. La tattica ormai la conoscete: bloccare e contrattaccare. Usate la spada Enryuu (è la più pesante ed è quella che fa maggiori danni) e lanciate qualche magia.

Nella seconda parte dell'incontro, Marcellus si trasformerà in un demone velocissimo, così svelto che quasi nessuno dei suoi attacchi potrà essere fermato. Usate tutte le magie che vi sono rimaste e cercate di spingerlo verso un angolo chiuso, in questo modo non potrà sfruttare al meglio la sua rapidità di movimento. Se disponete di erbe o medicine questo è il momento di usarle.

Fortunatamente i suoi colpi non sono devastanti, tra l'uno e l'altro, sfruttate l'occasione per affondare tutti gli attacchi di spada che riuscite. La vittoria non tarderà ad arrivare, il demone è più temibile alla vista che durante il conflitto. Concluso lo scontro potrete recuperare tutte le energie.

SCONTRO FINALE

Se avete combattuto nel Dark Realm e avete guadagnato la spada Bishamon andare a riscuotere il dovuto compenso. Giunti di fronte alla porta fatta di ossa suonate l'ocarina per aprirla ed entrate.
La spada magica è utilissima durante lo scontro con Fortinbras, ha una grande potenza (uccide qualunque

demone normale in un solo colpo) ma soprattutto ha energia illimitata. Il re dei demoni può ugualmente essere sconfitto ma con sforzi davvero sovrumani e tempi molto lunghi. Personalmente sono "morto" almeno dieci volte prima di riuscire a vincere senza Bishamon. In ogni caso, salvate davanti allo specchio magico e trasformate tutte le vostre erbe in medicina. Se avete ancora qualche cosa da trasformare, fate così: uscite dalla porta e scendete per la lunga spirale, non appena vi trovate di fronte ai Reynaldo uccidetene fino alla nausea.
Poi ritornate alla stanza dello specchio e aumentate di livello ciò che non è già al massimo. Al fondo della spirale, uccidete il Volchiman e raccogliete le due medicine che trovate a terra. Proseguite e preparatevi al confronto più duro che possiate immaginare, Fortinbras. il filmato lo scontro ha inizio, eccovi le linee guida per un buon combattimento: Vi anticipo subito che dovrete sudare parecchio prima di riuscire a sconfiggere questa devastante creatura. Il "pupo" rimarrà sempre immobile ma non per questo l'impresa sarà agevole. Armatevi con la spada Bishamon e salvate la principessa.

ATTACCO CON LE MANI:

Oltre ad alcuni attacchi magici, Fortinbras vi attaccherà con le sue lunghe braccia, di norma gli attacchi sono sempre due, uno corto e uno più lungo. Fortunatamente premendo L1 potrete bloccarli. Non restate troppo a lungo nelle sue vicinanze, in special modo se non avete la barra di energia vitale piena, se dovesse catturarvi, potete dire addio ad almeno metà dei vostri punti salute. Provare per credere! Per sfuggire a questa presa mortale premete ripetutamente il tasto L1 e sperate di riuscire a liberarvi prima che il drago vi sputi in faccia il suo soffio infuocato.

ATTACCO LASER:

Ogni volta che vi allontanate dal mostro il suo occhio emetterà un raggio laser (lo farà per tre volte) e cercherà di colpirvi. Per evitarlo, muovetevi nella direzione contraria al raggio, se proviene da destra, voi spostatevi velocemente a sinistra. Avrete bisogno di ottimi riflessi ed eccellente velocità, per non essere colpiti, ogni attacco laser abbasserà del 25% la vostra riserva di energia: non prendetelo quindi con superficialità.

ALITO FIAMMEGGIANTE:

Se il laser non vi basta Fortinbras ha il potere di far partire dalle sue fauci una lunga fiammata che potrebbe ridurvi in una torcia umana. La caratteristica peggiore di questo attacco è dovuta al fatto che se malauguratamente Samanosuke fosse centrato, il fuoco continuerebbe a creare danni al suo corpo, anche terminato l'attacco. La modalità di aggressione è molto simile a quella usata per il laser, cercate quindi di evitare la fiammata spostandovi dalla parte opposta e indietreggiando leggermente. Fortunatamente quest'attacco è più lento di quello sopra citato, e vi concederà più tempo per pensare ad una via di fuga.

LASER DAL CIELO:

Il più temibile attacco, a lunga distanza, è, quasi certamente, quello sferrato con grandi fasci laser che vi piombano in testa. Prima dell'attacco Fortinbras preparerà il colpo posizionandosi in una strana posizione in stile meditazione, dopodiché

sarete aggrediti da una pioggia di grossi raggi laser provenienti dal cielo. L'unico metodo per intuire dove questi cadranno, è quello di osservare attentamente il pavimento. Qualche istante prima della "pioggia luminosa" potrete scorgere esattamente dove cadrà l'attacco, spostatevi, senza nemmeno pensarci una volta, e cercate di evitarli. Se siete in grado, cercate sempre di spostarvi all'indietro, avvicinarvi a Fortinbras non è mai consigliabile.
Il combattimento sarà tutto uno spostarsi di qua e di la avanti e indietro, L1 e R1. Utilizzate le medicine, se il livello vitale scende al di sotto della metà, a questo punto dovreste possederne almeno tre. Ogni qual volta riuscite a scampare a un suo attacco, potrete procedere con la vostra azione offensiva, adoperate tutti gli attacchi magici in vostro possesso, se vi fossero rimasti proiettili esplosivi non esitate ad usarli. Se colpito duramente, Fortinbras abbasserà la testa e sarete in grado di ferirlo con la vostra spada, avrete un paio di secondi per fargli male, dopo di che ritiratevi e correte nuovamente, per evitare i suoi agguati. Con la dovuta calma e tempismo, sarete in grado di sconfiggerlo senza soffrire troppo. Se non possedete Bishamon, provate a utilizzare la pesante Enryuu. Il talismano che trovate nel "Dark Realm" (regno delle tenebre) vi aiuterà, se doveste perire in battaglia. Sconfitto Fortinbras gustatevi il filmato finale e rilassatevi, l'avventura è terminata. Andate nel menu principale e potrete vedere un piccolo filmato di Onimusha 2.

DARK REALM

Nella stanza dello specchio magico che si trova vicino all'ingresso del palazzo, incontrerete un piccolo uomo avvolto in uno strano bozzolo. Costui vi inviterà a scendere nel Dark Realm, ovvero il regno delle tenebre, un posto al di fuori dal mondo reale e denso di pericoli mortali. Qui avete l'opportunità di uccidere e fare a pezzetti un'infinità di demoni, dai più scarsi ai più temibili. Vi starete chiedendo: "Perché andare lì sotto a complicarsi la vita quando quassù abbiamo già il nostro bel da fare?" Beh, i motivi sono parecchi: guadagnare esperienza utile a potenziare le vostre armi, raccogliere fluorite che altrimenti non recuperereste, guadagnare armi e oggetti indispensabili al corretto termine dell'avventura e, non ultimo, migliorare il punteggio globale, dato alla fine del gioco. L'oggetto sicuramente più interessante è l'ocarina Bishamon che vi permette di entrare in possesso della omonima spada magica, la più potente che possiate recuperare in Onimusha: Warlords. Il problema è che dovrete concludere tutti e venti i livelli del Dark Realm. Le regole del Dark Realm sono molto semplici: uccidere i demoni di un livello per accedere a quello inferiore, man mano che si scende i nemici sono sempre più pericolosi e agguerriti. Potete utilizzare questa "dimensione" anche solo per guadagnare anime, basta, infatti, non addentrarsi troppo in basso e fare ritorno in superficie dopo quattro o cinque livelli, per incrementare le anime in proprio possesso. Se invece decidete di arrivare fino in fondo, allora restate sempre con il tasto R1 premuto e attaccate solo quando pensate di avere i secondi per farlo. Non sprecate gli attacchi magici, risparmiateveli per i demoni che incontrerete nei livelli più bassi. Addentratevi in questo mondo solo se avete almeno quattro o cinque medicine a darvi manforte, ne collezionerete alcune spostandovi tra i livelli ma è sempre meglio non rischiare troppo quando quando è in gioco la pellaccia. Eccovi l'elenco dei demoni e degli oggetti che troverete nei venti livelli del Dark Realm.

Livello 1
Nemici: Demoni Soldato

Livello 2
Nemici: Tre Occhi

Livello 3
Nemici: Demoni Soldato e Long Arm

Livello 4
Nemici: Long Arm

Livello 5
Nemici: Long Arm e Tre Occhi

Livello 6
Nemici: Dark Spider e Bazuu
Oggetti: Erba e Fluorite

Livello 7
Nemici: Shark

Livello 8
Nemici: Bazuu e Gyaran

Livello 9
Nemici: Bazuu e Barabazuu
Oggetti: Medicina

Livello 10
Nemici: Bazuu e Gyaran

Livello 11
Nemici: Reynaldo
Oggetti: Fluorite

Livello 12:
Nemici: Reynaldo e Gyaran

Livello 13
Nemici: Reynaldo e Shark
Oggetti: Talismano

Livello 14
Nemici: Volchiman
Oggetti: Erba

Livello 15
Nemici: Reynaldo e Volchiman
Oggetti: Assorbi anime

Livello 16
Nemici: Dark Armor e Long Arm
Oggetti: Fluorite

Livello 17
Nemici: Dark Armor e Long Arm

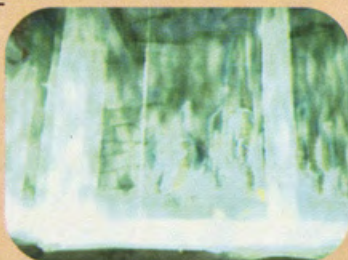
Livello 18
Nemici: Volchiman e Dark Spider
Oggetti: Erba

Livello 19
Nemici: Dark Armor e Dark Spider

Livello 20
Nemici: Volchiman e Barabazuu
Oggetti: Ocarina

SEGRETI

La spada Bishamon

Combattete tutti e 20 i livelli del Dark Realm. Aprite la cassa e prendete l'ocarina.
Dopo aver sconfitto il secondo Marcellus, durante l'avventura normale, usate l'ocarina per aprire la porta costruita con delle ossa. Entrate nella stanza e prendete la spada Bishamon. Con quest' arma nelle vostre mani nessun demone potrà più spaventarvi (anche perché siete alla fine ^__^). La sua caratteristica migliore: magia illimitata.

Sbloccare "Oni Spirits"

Se collezionate venti pietre di Fluorite e finite il gioco, un mini gioco, chiamato appunto Oni Spirits, sarà disponibile nel menu iniziale.

Sbloccare l'arsenale

Se finite il mini gioco "Oni Spirits" (tutti i 12 livelli), sbloccherete un'opzione che vi permetterà di iniziare il gioco normale con una serie di interessanti attrezzi da combattimento. A vostra disposizione avrete la spada Bishamon, proiettili e frecce illimitate e ben 99 assorbi anime. Con un arsenale del genere, sarà davvero dura per i demoni darvi filo da torcere.

Sbloccare il trailer di Onimusha 2

Finite il gioco in qualunque difficoltà, per sbloccare dal menu il trailer di Onimusha 2.

Sbloccare il costume da "Panda"

Se collezionate 10 o più Fluorite durante il gioco e lo terminate con successo, avrete a disposizione un costume extra davvero interessante. Iniziate nuovamente l'avventura e godetevi Samanosuke in questa nuova tenuta da combattimento.
Durante il gioco provate a premere il tasto L2. ^__^

Il grado raggiunto
Per aggiudicarsi il punteggio massimo dovrete recuperare ben 30 punti (cosa molto difficile). Le categorie di punteggio sono così suddivise:

Tempo usato per completare l'avventura
Fino a 3 ore: 10 punti
3-4 ore: 7 punti
4-5 ore: 5 punti
5 ore o più: 3 punti

Numero di demoni uccisi:
400 - 499: 5 punti
500 - 599: 7 punti
600 o più: 10 punti
0 - 399: 3 punti

Numero di anime collezionate dal guanto magico:
55.000 o più: 10 punti
45.000 - 54.999: 7 punti
35.000 - 44.999: 5 punti
0 - 34.999: 3 punti

La classifica:
0 - 9 = D
10 - 17 = C
18 - 24 = B
25 - 29 = A
30 = S
Se riuscite a racimolare 30 punti Kaede avrà un costume tutto speciale, disponibile nello stesso menu di quello "Panda" fornito a Samanosuke. Buona fortuna.

FLUORITE

Ci sono 20 pietre di Fluorite sparse per tutto Onimusha, trovatele tutte e sbloccherete un mini gioco chiamato "Oni Spirits".

Ecco dove trovarle tutte:
1. Nella nicchia vicino al primo libro Seiryu
2. Appena dopo il combattimento con il boss nell'area sud. Basta rompere un paio di anfore e cercare a terra.
3. A palazzo, dopo l'incontro con Kaede e Yumemaru. E' dentro alla cassa vicino alle scale
4. Al piano superiore del palazzo. Passate sopra la passerella e aprite la porta magica (rossa), superate la stanza e aprite la porta in fondo. Vicino alle scale c'è la fluorite.
5. Vicino al libro Seiryu, appena dopo che Tokichiru si è dileguato nella notte.
6. Nei sotterranei del palazzo, vicino all'ultimo samurai "sotto vetro"
7. Ancora nei sotterranei nella stessa stanza dove avete preso la chiave blu.
8. Di fronte alla statua del Budda nell'area ovest (mentre impersonate Kaede).
9. Usando Kaede, aprite la grata che richiede le placche oro e argento. Entrate nella porta a sinistra e, dopo la scalinata, raccogliete la Fluorite.
10. Nell area Ovest dopo aver preso il "Vision Staff" con Samanosuke.
11. Sempre nell'area ovest, sulla discesa con lo slittino fuori dal castello.
12. Nella stanza dove trovate il fucile Matchlock (area ovest).
13. Nell'area est (con Samanosuke), sul tetto vicino alla campana.
14. Sul molo, appena passata la stanza con lo specchio magico nell'area est.
15. Nell'area est, giocando con Kaede, appena dopo la porta che avete scassinato con i vostri attrezzi ninja.
16. Area est, con Kaede, distruggete la cassa al di sopra della stanza con lo specchio magico.
17. Raccogliete la fluorite nella stanza dove trovate l'ultimo volume Suzaku (area est con Kaede).
18. Sesto livello del Dark Realm.
19. Undicesimo livello del Dark Realm.
20. Diciassettesimo livello del Dark Realm.

Un ringraziamento particolare a:
PAOLO PILLA &
GAME EMOTION
Via Sanzio 27 Settimo Torinese (TO)
per averci fornito il gioco
in versione giapponese.
GRAZIE ^_^

di Luca Carbone luca.c@near.it

Chiedilo a *Kermit* (FAQ)

Ho acquistato una PlayStation 2 giapponese e ne sono molto contento. Il mio problema è che non riesco a trovare molti negozi forniti di titoli provenienti dall'oriente. Mi sono deciso così ad acquistare giochi online.
Quali siti mi consigliate?
Che tipo di pagamento richiedono?
E soprattutto, sono sicuri?
Quali tasse devo pagare?
Grazie e complimenti per la rivista.

Filippo

Eccoti una breve lista di siti dove è possibile acquistare online in tutta sicurezza:
http://www.lik-sang.com
http://www.micmic.com.hk
http://www.ebgames.com
http://www.chipsbits.com

I primi due sono dedicati al mondo giapponese, lì troverai tutto ciò che ogni videogiocatore sogna di possedere.
Ogni sorta di accessorio e aggeggio particolare, adattatori, cavi, joypad e chi più ne ha più ne metta.
Gli altri due indirizzi, invece, corrispondono a rispettivi negozi online dalla parte opposta del globo, gli Stati Uniti.
Ti posso assicurare che la velocità delle spedizioni è a dir poco impressionante.
Con corriere la merce potrebbe arrivarti anche in 2-3 giorni lavorativi.
Ovviamente a una spedizione veloce corrisponde un costo maggiore, valuta sempre bene il valore dell'ordine prima di decidere il tipo di viaggio che dovrà affrontare il tuo pacco.
In quanto alla sicurezza i sistemi di protezione e criptaggio dei dati online sono più che soddisfacenti, pagare con carta di credito non ti creerà nessun disagio.
Le tasse che dovrai pagare in dogana sono l'IVA e il dazio. Conteggiale sempre prima di confermare l'ordine, diciamo per sicurezza che devi aggiungere circa il 25% al valore del tuo acquisto.
Ti ricordo, inoltre, che se hai degli amici oltreoceano che vogliono inviarti dei regali, la dicitura "gift", regalo, sul pacco fa sì che il materiale poichè non acquistato, non venga tassato.
Fai una prova con un piccolo quantitativo di merce e poi fammi sapere. Ciao e buon divertimento.

Sulla PS2 posso ascoltare i CD audio, file MP3 e guardare i Video CD?

La PlayStation 2 offre la possibilità di leggere tutti i CD audio, cd PSOne e DVD. Non è possibile al momento né leggere CD con MP3 all'interno né tanto meno guardare i Video CD. Sono certo, comunque, che per quanto riguarda gli MP3 qualcuno ci stia già pensando e non escludo che uscirà qualche add-on che abiliti la console alla lettura di questo formato.

Cara redazione di EGM ho acquistato da alcuni giorni un dreamcast (veramente stupendo!),il negoziante da cui l'ho acquistato mi ha detto che il DC continuerà a essere prodotto perché lo ha comprato Bill Gates.
Voi che mi dite a riguardo?
Vorrei porvi anche altre domande:
1) Io ho il dreamkey2.0, è quello più avanzato?
2) Quando esce SHENMUE 2?
3) Com'è Virtua Striker ver.2000.1?

Federico

Caro Federico,
il primo consiglio che ti posso dare è: cambia negoziante, perché non sa quello che dice ^__^
Bill Gates ha già il suo bel da fare con una console (X-box), figurati se va a comprarsene un'altra e a complicarsi la vita ulteriormente. In ogni caso non preoccuparti, hai fatto la scelta più azzeccata, quella di comprare un Dreamcast.
Bravo! La console di casa Sega è, ora come ora, la piattaforma a 128 bit più conveniente del momento. Si, è fuori produzione ma ha al suo attivo un parco giochi di tutto rispetto, capolavori del calibro di ShenMue, Virtua Tennis, PSO, Sonic, Sega GT ecc. Inoltre ci sono in cantiere altrettanti titoli incredibili che sapranno soddisfare anche il più famelico videogiocatore. Per chi non l'avesse ancora acquistato, consiglio di correre immediatamente nel vostro negozio di fiducia e comprarlo ad occhi chiusi, garantisce Kermit.
Su www.ibazar.it ne potrete trovare, usati, ad un prezzo davvero interessante.
Altro che morto, il Dreamcast non è mai stato così vivo.
In quanto alle tue altre domande:
1) Per trovare e scaricare l'ultima versione di DreamKey o PlanetWeb collegati a questo indirizzo:
http://www.dreameye.it/dc4ever
2) ShenMue 2 dovrebbe uscirà a Settembre in versione giapponese ed entro Novembre in quella americana. La versione europea, come spesso accade, subirà qualche ritardo ma non sono al corrente di una data prevista.
3) Virtua Striker è uno di quei giochi che divide a metà gli amanti dei giochi di calcio. Ti posso solo dire che è un titolo puramente arcade e come tale va preso. Provalo in negozio o fattelo prestare prima di comprarlo.

Dubbi, problemi, perplessità?

Chiedetelo a Kermit! Kermit, ossia il nostro prode Luca Carbone e il resto della redazione sono qui per aiutarvi e cercare di rispondere ai vostri dubbi legati al mondo dei videogiochi.
Non esitate, quindi, a scrivere le vostre domande! Ecco gli indirizzi:

EGM-Italia - FAQ
c/o Edizioni Star Comics S.r.l.
Strada Selvette 1 bis / 1
06080 Bosco (PG)
e-mail: faq@egm-italia.it

Le domande inviate via e-mail, ricordate, arrivano prima ed é più facile che vengano pubblicate.

L'angolo dei lettori

posta@egm-italia.it

Scriveteci: impressioni, domande, critiche desideri. Questo é il vostro spazio e crescerà con voi...

Me gusta la posta

E anche quest'anno siamo arrivati alla posta estiva (sto cercando di dare un senso di abitudinarietà alla lettura di EGM). La mole di lettere ed email che riceviamo, è aumentata in quantità inaspettata, questo vuol dire che se siete stati pubblicati, potete bullarvene doppiamente con i vostri amici. I temi del mese stanno diventando sempre più interessanti, consentendomi di pubblicare tutto quello che fa alzare l'audience degli angoli epistolari di qualsiasi rivista informatica: polemiche, insulti, ragazze, provocazioni, stranezze. Non è questo che piace a noi italiozzi medi? Poi non dite che non voglio farvi divertire. Colgo l'occasione per proporre a tutti i lettori di EGM che possiedono un PC, di darsi appuntamento sul canale #EGM di IRC, se collegato trovate un certo SpecialK, sono io, potrete così finalmente collaudare quel nuovissimo Nuke che avete scaricato da Internet. Intanto voi sarete sulle spiagge... E proprio dai lidi riminensi arriva la notizia che il metodo migliore per rimorchiare la bagnante di turno, sia proprio sfoggiare l'ultimo numero di EGM accanto all'ombrellone, garantisce Luca!

Ce n'è per tutti

(Anonimo)

Belle bestie, come si fa a passare da grandi editori a zimbelli di mercato, cioè pubblicare grandi manga come City Hunter, Cat's Eye e tutti i manga del maestro Hojo e infine ridursi a pubblicare una testata come EGM, che più schifo non fa (non uso altri termini poiché sono educato). Recensioni corte che non si erano mai viste e preview inesistenti... ah, dimenticavo, voi mettete nelle news del numero di maggio Shenmue 2, ma la notizia del suo arrivo è stata data in Marzo con tanto di foto (le stesse che avete pubblicato voi sul numero di maggio). Ma con tutte le riviste di questo cazzo di mondo, proprio una delle più squallide dovevate tradurre? Mi posso permettere di mandare anche a quel paese molte altre riviste del settore che sono scese a fare nient'altro che i galoppini di mamma Sony e Papà Microsoft. Mi ricordo di quei bei tempi in cui si potevano leggere le riviste al chiaror di lampada senza che ti venisse un infarto (vi ricordate Game Power prime che anche lei si tramutasse in vergogna giornalistica?). Come l'ultima ennesima boiata Action Man per Play o le follie dell'imperatore (lo scrivo in piccolo perché la Disney deve scomparire con le sue copie di Kimba, ma soprattutto per aver distribuito e tradotto con il culo Mononoke Hime). Insomma, i veri appassionati scompaiono nella massa di idioti che prima dei giochi copiati per play non sapevano cos'era una console (andate a scoprire la vera storia dei videogame, come i vecchi RPG su Super Famicom o PC-Engine); ma ben inteso anche la Play ha fatto molti capolavori inventando generi o riscoprendoli, come gli adventure horror (vi ricordate Alone in the Dark 1 su un bel 486?). Cosa dire allora... fate in modo che in Italia si pubblichi una rivista che tratti di giochi in modo obiettivo e serio, insomma, una rivista che cresca come me a spargimenti di sangue a Double Dragon e Violent Storm, indigestioni di funghi a Super Mario su NES e Bubble Bobble. Beh, gli insulti sono finiti e spero che il mese prossimo o i successivi, finalmente si legga qualcosa di decente.

Vi saluto con un bel viva l'Europa e la Figa.

Firmato uno che ne ha pieni i coglioni delle boiate editoriali.

Bene così ragazzi, sono le lettere accese e sentite che voglio leggere nella mia posta! Per quanto riguarda il nostro anonimo amico, mi duole informarti che l'edizione americana di EGM, con oltre mezzo milione di abbonati, è il mensile per console che vende di più in tutti gli Stati Uniti, può non piacerti, ma nel suo campo è una delle migliori riviste in assoluto, gli speciali che traduciamo sono spesso esclusive mondiali, mica pizza e fichi! E poi se posso consigliarti, non fare lo snob del videogioco, le console sono un passatempo e chi ci si dedica non deve necessariamente essere preso a male parole, perché digiuno della "gavetta" fatta dai giocatori più stagionati. Cos'è? Nonnismo elettronico? Hei tu, spina, montami la Play! Dieci giorni di rigore a tutti e non fatelo mai più. Per quanto riguarda l'obiettività... beh, EGM avrà i suoi difetti, ma la parzialità non è mai stato uno di questi. Te lo devo dimostrare? Sony cacca, Nintendo puzza, Microsoft schifo, Sega bleaurgh.

Contento?

"Quando ero in Australia leggevo sempre EGM"

(?EGM Dundee

(Angelo Sellaro – Melicucco RC)

Cara redazione di EGM, sono un ragazzo australiano che da quattro anni vive qui in Italia. Quando ero in Australia leggevo sempre EGM ed EGM2 e dopo quattro lunghi anni finalmente è arrivata la versione italiana. Ci sono due cose che potete fare per migliorare la rivista: 1) Abbassare il prezzo; 2) dare più spazio al Tips and Tricks. A parte questo non c'è altro e sono contento di vedere che di numero in numero la rivista migliora. Farete mai una versione italiana di EGM2? Se sì, quando uscirà il primo numero?

Thanks a lot and keep up the good work!

Caro amico antipode, è un piacere garantire il diritto dei cittadini australi a leggere EGM in tutto il mondo. Il prezzo l'abbiamo già abbassato, per il momento posso prometterti che al prossimo aumento del costo della vita, EGM manterrà il costo attuale (che ne dici di investire i tuoi risparmi in arretrati della rivista?). Per quanto riguarda la richiesta di maggiori tips, non sei il solo ad avercelo detto e ti assicuro che stiamo prendendo in considerazione la cosa. Nel frattempo, gustati la guida a Onimusha di Luca Carbone che, da sola, vale l'acquisto del gioco (ho esagerato?). Per quanto riguarda EGM 2 al momento non è nei nostri progetti.

Foxy Lady

(Volperossa – Località ignota)

Cara reda di EGM, sono una ventitreenne appassionata di videogiochi e quindi fan di Sonic. Ho odiato la Sega quando ha tentato di sostituirlo e ha gioito quando l'ha resuscitato. La notizia del suo abbandono del mercato delle console mi ha colpita al cuore, ma se non altro ho la certezza che continuerà a sostenere fino alla fine il mio Dreamcast e presto potrò giocare alla seconda avventura tridimensionale del mio eroe. Sì, ma dopo? Devo ancora pensare a quale console prendere quando il Dreamcast avrà esaurito la sua autonomia. Finora la scelta era ovvia: prendo quella dove c'è Sonic, ma adesso che la Sega è diventata terza parte e produce per tutti, o almeno così dovrebbe,

Per scrivere a EGM Italia

EGM-Italia
c/o Edizioni Star Comics S.r.l.
Strada Selvette 1 bis / 1
06080 Bosco (PG)
e-mail: posta@egm-italia.it
web: www.egm-italia.it

cosa faccio? I miei dubbi sono che la Sega non diventi affatto una casa indipendente ma si metta a lavorare per qualcuno in esclusiva, come la Namco per la Sony o la Rare per Nintendo. Ammettiamolo: Sony e Nintendo non varrebbero un granché senza il supporto delle loro seconde parti. Ma ancora di più temo una fusione tra Sega e Namco. Ho notato subito che la Namco aveva clonato lo sguardo di Sonic e il cross-over tra Virtua Fighter e Tekken potrebbe rappresentare solo l'inizio di qualcosa di più solido, oltretutto Virtua Fighter 4 uscirà solo su PS2. Non vorrei vedermi costretta a optare proprio per la nuova macchina della Sony, ma ho una gran paura di sì. Ah! Sapete per caso se la Sega ha già annunciato Sonic Adventure 3 e per quale macchina?
Vostra calorosa Volperossa.
(in fondo alla lettera c'è attaccata la volpe della carta igienica Foxy)

Devo farti innanzi tutto i complimenti per l'informazione e anche per il grande attaccamento alla bandiera di Sonic. Non so proprio cosa consigliarti, non riesco ad azzeccare manco l'esito di Salernitana-Bologna sulla schedina, figurati dei complicati accordi internazionali di marketing. Sicuramente le tue sono comunque riflessioni molto interessanti e trovo giusto condividerle con gli altri lettori. Sonic Adventure 3 è stato annunciato per Dreamcast.

Il Mito del Mese
(FuruFuruFuru)
Wow! Che lusso! Quasi no vi riconoscevo con la copertina patinata. È sicuramente segno che avete ingranato la marcia giusta e il Mensile di Giochi Elettronici è destinato ad avere vita lunga anche qua in Italia dove, purtroppo, non esiste una cultura dei videogiochi. Ecco spiegato il proliferare di articoli il cui unico scopo sembra la demonizzazione della nostra passione. Ma di che ci stupiamo, se a scriverli sono sempre persone di mezza età per le quali il calcio balilla è l'unico coin operated degno di esistere? A che gli serve aver conseguito il diploma e la laurea quando poi sono ignoranti su argomenti ben più attuali del Manzoni o del Foscolo? (qui l'hai un po' sparata eh! NDLuca).La domanda è: se trattano anche argomenti più seri con la stessa superficialità, quanto avranno travisato della realtà dei fatti? È la stessa domanda che mi viene in mente quando vedo una televendita di qualche console taroccata con giochi vecchi di qualche lustro spacciati (ai meno esperti, per usare un eufemismo) come le ultime novità. Se, come tutti noi ben sappiamo, sono delle emerite cavolate, cosa ci fa pensare che non lo siano anche tutte quelle creme dimagranti, tute di nylon, pantaloncini di plastica o vibratori a non so quante fasce che mostrano su quei medesimi canali? L'unico sistema per dimagrire, ragazze mie, è sempre lo stesso di 5000 anni fa: pochi grassi e molto moto. Se poi vi cala anche il seno non importa; altrimenti finché resterà l'unica cosa di voi stesse che sapete valorizzare, non stupitevi se è l'unica cosa che noi maschi siamo capaci di notare. Ehm! Non è che io disprezzi i seni grossi, ma non mi dispiacciono nemmeno quelli appena appena accennati. Francamente troverei troppo monotono un mondo come quello di Dead or Alive, voi no?
FuruFuruFuru!

"Non disprezzo i seni grossi ma non mi dispiacciono quelli accennati"

Tanto perché lo sappiate, il Mito del Mese ci ha scritto ben 8 (otto) lettere queste mese! Non potevamo non pubblicarlo. Grazie amico FuruFuruFuru! Non è la prima volta che leggo le perplessità da te sollevate ed effettivamente, anche se ti sei un po' lasciato prendere la mano, c'è del vero in quel che dici. Ma in fondo abbiamo sempre saputo che bisogna diffidare della stampa (a parte EGM naturalmente), o almeno filtrare tutto quello che si legge con occhio critico. Infine, personalmente un mondo dove tutte le ghiandole sono gonfie (e non sto certo parlando di orecchioni, wink! wink!) non mi dispiacerebbe, ma meno male che i gusti sono vari!
FuruFuruFuru!

Vaffan Cube 1
(Michele Lamberti)
Carissimo Luca, e la redazione tutta di EGM Italia, vi va se vi racconto una storia?
Dunque, l'altro ieri me ne uscivo bel bello per i fattacci miei, quando entro in un'edicola, e trovo in bella vista il nuovo numero del vostro mensile. Avendo atteso l'uscita di EGM come il Messia, avendo letto con non potete neanche immaginare quale piacere e conforto i primi tre numeri della rivista, con la loro ventata di competenza e professionalità nel desolato panorama della critica videoludica italiana, mi accingo senza dubbio alcuno a privare il mio portafogli di un bel deca, in questo solo confortato e ringalluzzito dalla presenza in copertina di un gigantesco logo dell'E3. [...] Apro il giornale, e leggo, come d'abitudine, l'editoriale. Caspita, la dolce Alessandra è nientemeno "estasiata da quel gioiello che si chiamerà GameCube." Eh, sì... Io sono proprio un fan Nintendo, ma d'altronde nessuno è perfetto... Esaltato come poche volte, mi dirigo al tanto decantato specialone sull'E3. Ahia, solo poche righe per ogni gioco, poche foto, piccole, e neanche classificate, e la delusione inizia a montare. Ma vabbè, fa niente, sull'E3 ormai so anche troppo, quello che mi interessa è sapere come ha visto la performance di Nintendo quella che è, a pieno diritto e dopo sole tre uscite, la migliore rivista videoludica italiana. Sfoglio velocemente le pagine: PlayStation2, un bel resoconto della vostra esperienza losangelina, ancora PlayStation2, una doverosa occhiata alla vecchia ma ancor gloriosa PSX, e, finalmente, a fondo pagina, la scrittina che dà il via alla parte più luminescente dell'intero articolo: GameCube! Un'occhiatina alla pagina, giusto per rendersi conto che la prima software house citata è nientepopodimeno che Sega, e giro quella che, credo, sarà la prima di una lunga serie di pagine, giusto per vedere quanto spazio il Cubo sia riuscito a conquistarsi, e di conseguenza quanta consapevolezza della sua esistenza e delle sue possibilità l'italico popolo abbia potuto raggiungere.
CHE COSA???
Neanche metà pagina, e subito si passa all'X-box? Oh mio Dio... [...]
DOVE DANNAZIONCINA DANNAZIONCELLA E' ANDATA A FINIRE NINTENDO???
Tristemente, Nintendo non c'è!
E insieme a lei non ci sono Luigi's Mansion, Pikmin, Super Smash Bros. Melee, StarFox Adventures, Kameo, Wave Race Blue Storm, Metroid Prime, RavenBlade, NBA CourtSide, e nemmeno quel capolavoro annunciato che è Eternal Darkness, titolo che segnerà l'inizio del dominio di Nintendo anche nel genere dei cosiddetti "giochi adulti", o almeno si spera... E' incredibile: si parla del GameCube, e non si menzionano neppure i titoli di Nintendo... sono veramente senza parole. [...] Spero vivamente che lo spettacolo indegno a cui abbiamo assistito sul numero 4 di EGM, speciale E3, sezione GameCube, sia dovuto ad un disguido, a mancanza di tempo, o magari a strabilianti sorprese che avete riservato al Cubo per i prossimi numeri. Badate, questa non è la solita minaccia tipo "Siete brutti e cattivi e con voi non gioco più, gnegnegnè!". Capirai... E' una cosa mia, solo ed interamente mia, un sentimento di sconforto e rassegnazione che mi pervade

Scriveteci: impressioni, domande, critiche desideri. Questo é il vostro spazio e crescerà con voi...

quando mi rendo conto che una rivista giunta direttamente dagli Stati Uniti, attuale residenza del libero pensiero e dell'obiettività come dovere, una rivista che in soli tre numeri aveva fatto meglio di trecento e passa numeri di schifezze Made in Italy, a contatto con l'aria del Bel Paese si sia trasformata in men che non si dica nel solito triste, desolato e grottesco catalogo spazzatura di Sony e, da un po' di tempo a questa parte, di Microsoft. Vabbè, almeno mi rimane lo specialone sulla pirateria, unico motivo per il quale sgancerò altre diecimila, e stavolta a malincuore. [...]
Buonanotte,

Michele "Corgan" Lamberti

L'E-mail è chilometrica, figlia di un comprensibile sfogo. L'ho tagliata qua e là. Che dire, oltre a cospergerci il capo di cenere? Se Michele sta leggendo la mia risposta, dopo aver anche solo sfogliato questo numero, sarà sicuramente più tranquillo. Lui e tutti gli altri che si sono lamentati. Ragazzi, vi abbiamo voluto tenere sulle spine: abbiamo messo da parte materiale per lo specialone di questo numero! Come non lo sapevate? Rabbia e bile fai da te? Ahi ahi ahi! Ci sono tutti i giochi che volevi, caro Michele! Tu dici lo speciale pirateria? Avevamo troppo materiale, ma ormai ci dovresti conoscere: non pubblichiamo nulla se non ne siamo assolutamente sicuri! Quindi abbuffati con i giochi e aspetta i pirati. Grazie per i complimenti e l'atmosfera bucolica di dolci ninfe e svolazzanti satiri che ci hai restituito per l'acquisto di EGM. Continua a modulare dolci melodie sotto l'ombra del faggio...

Vaffan Cube 2

(Paolo Mulas - paolojt@tiscalinet.it)

Sinceramente mi avete deluso, pensavo faceste uno speciale sull'E3 come
si deve, sperando che deste ampio spazio al Gamecube (come d'altronde merita) invece gli avete dedicato mezza pagina (!!!) tralasciando i giochi più importanti (tutti quelli Nintendo) e mettendo una foto piccolissima. Questo non mi pare correttezza visto quello scritto in copertina (tutte le
novità dall'E3 Expo. Sperando in futuro in una vostra imparzialità. Vi saluto.
Paolo Mulas (Nintendo fan)

Paolo, Paolo, Paolo... ma cosa ti credi?!?! Che noi tralasciamo il GameCube così? Facendo finta di nulla? Proprio come si evita di salutare una ex-fidanzata incontrata per strada? Miscredente! Spero che la dozzina di pagine di speciale dedicate al cubo giocoso di Nintendo che hai trovato in questo numero abbiano appagato la sete tua e di tutti gli altri lettori che si sono lamentati della mancanza di news sul GameCube.

Vaffan Cube 3

(Fabio Segretario)

Sono appena tornato da Torino Comics (*eh le Poste Italiane si distinguono sempre per la puntualità...NdLuca*) e ho finito di leggere la vostra rivista, moh vi dico quello che penso: tecnicamente è ben fatta, ma ho 2 disappunti da dire, lo spazio dedicato alla Nintendo mi sembra piccino e le recensioni sul piano tecnico sono inesistenti.
Questo è ciò che ne penso, poi fate voi, ma ora voglio farvi delle domande:
Dovrei prendere Zelda: Majora's Mask anche se possiedo il suo predecessore?
Quale tra questi giochi prendereste: Turok 3, Quake II, The World is not enough?
Quando uscirà il GAMECUBE e con quale gioco?
Fabio Segretario (B.R.)
NB: Le domande si riferiscono alla Nintendo

"Non sono d'accordo con Marco Calamari"

Per il buon Fabio vale lo stesso discorso fatto per Paolo. Siete proprio impazienti, eh? Ci sono un bel po' di giochi con cui solleticarvi l'appetito, in questo numero. Tornando alle domande, alla terza risponde il nostro massiccio speciale. Quanto alla prima, dovresti saperlo tu. Se ti piacciono le tipette alla Zelda e ami il tipo di gioco, perché non comprarlo? Potresti rischiare di giocare a un clone, ma se ti piace il genere non saresti molto dispiaciuto, mi sbaglio? Sta a te.
La seconda domanda è ancora più nebulosa. Non ci si può sbilanciare? Che ti credi, siamo professionisti, noi... Al di là di tutto, si tratta di gran bei giochi, e tutto dipende dalla tua passione per i generi e per i sequel. Posso dirti che lo spionaggio non è più di moda, però...chi ha orecchie da intendere, intenda, gli altri in camper, visto che siamo in estate

Diatriba Diatriba

(Marco del Turco - marco10872@excite.it)

Salve redazione di EGM, voglio farvi i complimenti per la bella rivista che siete riusciti a fare. Di voi mi piace tutto, in particolar modo gli speciali che sono semplicemente favolosi. L'unico suggerimento che mi permetto di darvi è di inserire qualche recensione in più fatta da voi (specie dei giochi di calcio visto il poco interesse che hanno gli yankee per il nostro sport preferito). Ma il vero motivo per cui vi scrivo è la lettera di Marco Calamari. Non sono d'accordo con lui quando dice che il Dreamcast è una bella macchina. È una console poco sostenuta e che non poteva non fallire. Non è la console più potente perché il paragone non va fatto con la Playstation o con il n64 (console che erano già sul mercato quando uscì il Dreamcast) ma con la Playstation 2 che oltre al DC è l'unica console a 128 bit. A 3 anni dalla sua uscita non ha ancora un capolavoro in nessun genere mentre su PS2 possiamo già giocare a bestseller come Tekken Tag Tournament, Gran Turismo 3 o Winning Eleven 5. E con giochi a venir del calibro di Metal Gear 2 e Final Fantasy X la vedo dura anche per il Game Cube. A proposito di Nintendo...come si può rinunciare ad una software house come la Square? E come se non bastasse in Italia si affida allo stesso distributore a cui si è affidata la Sega i cui giochi sono introvabili. E con l'X-box alle porte che, anche se tutti vogliono farci credere il contrario, avrà i suoi capolavori, non vedo come Nintendo possa evitare di finire come la Sega. Concludo la mia lettera mandando un saluto a voi di EGM e soprattutto a Marco a cui consiglio di non prendersela troppo se in un mercato spietato come quello dei videogiochi non c'è più posto per Sega e Nintendo che sono state rimpiazzate da Sony. Ciao a tutti

Beh, l'amico Marco ha sicuramente lanciato il pomo della discordia. Ci facciamo una bella litigata vecchio stile: "meglio Dreamcast o PS2"? Sono sicuro che moltissimi utenti Sega e Nintendo (che fino ad oggi sono stati i protagonisti più accalorati della nostra rubrica epistolare) non vorranno fartela passare liscia.
Potrei dirvi: "ma si ragazzi, queste sono solo sterili polemiche che non portano a nulla, l'unica cosa che conta è il divertimento", ma al momento è più divertente vedervi scannare un pochettino. Per quanto riguarda i giochi di calcio, non ti devi preoccupare, anche noi siamo appassionati del pallone e il nostro mitico uomo-calcio Nico Li Causi, che riesce a vincere 7 a 0 con la Korea del Sud contro il Brasile a qualsiasi titolo sul mercato, non se ne lascia scappare uno. Famoso l'adagio che recita:
Nico Licausi olè
È un ragazzo che
Dribbla e poi fa gol
Eh! Oh!

Per scrivere a EGM Italia

EGM-Italia
c/o Edizioni Star Comics S.r.l.
Strada Selvette 1 bis / 1
06080 Bosco (PG)
e-mail: posta@egm-italia.it
web: www.egm-italia.it

Ancora profezie
(anonimo - bruciatore@tin.it)
Innanzitutto vi faccio i complimenti, vi seguo dal primo numero e posso affermare di aver trovato la rivista italiana specializzata in videogiochi definitiva. Mi piace come si presenta la rivista: molto professionale e ben strutturata, ottime le recensioni, penso che, come me, molti altri siano rimasti entusiasti di EGM. Il motivo di questa mia è un altro, possiedo un Dreamcast, una PS2 e di recente ho acquistato un pc ultrapompato, non dico così per vantarmi, ma semplicemente perché amo il mondo dei videogiochi. Sono incazzato nero per la fine che sta facendo il Dreamcast, la console che ha veramente rivoluzionato il genere, adoro la Sega e credo di essere stato uno tra i primi in Italia ad avere acquistato un DC, sapevo che quel mostro bianco mi avrebbe regalato emozioni su emozioni, il nome della console la dice lunga e centra appieno il bersaglio, il DC e' stata veramente la macchina in grado di realizzare i sogni. Avendoci regalato capolavori come Soul Calibur, F355, Shenmue, Virtua Tennis, Sonic Adventure, Jet Set Radio e chi più ne ha più ne metta, non solo la grande S e' diventata sinonimo di giochi di altissima qualità, ma ha anche rilanciato la concezione di videogioco facendo impallidire giganti software house (vedi EA con le simulazioni sportive), insomma, una macchina del genere non merita una morte così prematura e rapida, mi consolo con il semplice fatto che presto potrò continuare a sognare con Sonic 2, Crazytaxi 2, Shenmue 2. I giochi per fortuna, o almeno per un po', non mancheranno. Devo però spendere due parole anche per la PS2, avevo dei dubbi sulle capacità di questa piattaforma, ma dopo aver giocato a Zoe, Metal Gear 2 e GT3, ho capito che la Sony ha (ri)centrato il bersaglio. Il monolite nero ancora non è stato sfruttato appieno e già ci ritroviamo tra le mani dei capolavori dell'arte ludica, certo un po' tardino, ma dopotutto Sony ha fatto bene i propri calcoli considerando il semplice fatto che Xbox e Gamecube sono alle porte. Questa osannata guerra delle console sta veramente incendiando il settore ma, secondo me, visto che si parla con assoluta certezza delle false specifiche che Microsoft ha rilasciato sulla propria macchina, il vero rivale per la PS2 sarà il Gamecube. Forse la Nintendo tornerà a risplendere nell'universo dei games. Comunque, sogni a parte, anche se il DC non ha avuto lunga vita, la Sega, dopo le sue ultime strategie, si consacrerà come software house con i giochi più emozionanti e innovativi. Credo che fra tutte queste console e grandi nomi, il solo e unico vincitore sarà la Sega, che riuscirà a trascinare il sogno Dreamcast dentro ogni macchina di nuova generazione. Spero siate d'accordo con me. Qualche domandina: Virtua Striker 3 e Virtua NBA vedranno la luce su PS2? È vero che il doppiaggio di MGS2 sarà in inglese sottotitolato in italiano? Se sì perché? Quanto ha venduto la PS2 nel mondo fino ad ora? Sapete non ho più trovato statistiche a riguardo. Comunque continuate così che la rivista è fantastica. Un salutone a tutta la redazione.

Credo che il solo e unico vincitore sarà SEGA

Proprio quando Marco del Turco lancia i suoi siluri anti Sega, lamentando il fatto che in tre anni non sia stato sviluppato neanche un gioco degno di essere ricordato, Bruciatore risponde rimpiangendo cinque o sei titoloni usciti per DC. Tuttavia, entrambi si trovano d'accordo nel dire che la PS2 stia mettendo da parte un buon vantaggio sulle prossime dirette inseguitrici. Le opinioni si rincorrono rapidamente e ognuno propone una personale analisi del mercato, chi avrà ragione alla fine? Personalmente credo che ci vorrà ancora un annetto per sapere con un po' più di certezza quali siano i vinti e quali i vincitori della guerra delle console. Noi non ci schieriamo e attendiamo l'incontrovertibile verdetto del mercato. Per quanto riguarda le tue domande, Virtua Striker sicuro, Virtua NBA non sappiamo. Pare che riguardo MGS2 tu abbia ragione, ma non ne conosco il motivo. Di sicuro è meno costoso farlo in inglese con sottotitoli. Il DVD comunque permette anche il multi lingua (spazio ne ha in abbondanza). Per ora non mi viene in mente nessun gioco PS2 parlato in Italiano. Se vuoi sapere quante copie hanno venduto le console nel mondo, dai un'occhiata alla tabella qui di seguito:

GAMEBOY (sono compresi Gameboy, vers. pocket e vers. Color)
Giappone: 31'500'000
Estero: 82'220'000

GAMEBOY ADVANCE
Giappone: 1'070'000

NINTENDO 64
Giappone: 5'500'000
Estero: 26'920'000

PSONE (comprende Psx e PsOne)
Giappone: 18'460'000
Estero: 82'230'000

PLAYSTATION 2
Giappone: 4'750'000
Estero: 10'610'000

DREAMCAST
Giappone: 2'250'000
Estero: 8'200'000

NEO GEO POCKET
(comprende pocket e pocket color)
Giappone: 800'000

WONDERSWAN
(comprende vers. b/n e vers. a colori)
Giappone: 2'500'000

Cavagnero Becca
(Ornella Lepre clauors@yahoo.it)
Ciao! Stavo leggendo, sul nuovo numero di EGM (i complimenti li rimando alla prossima lettera...), l'articolo "Le stelle, la Luna e tu...". Beh, poiché in quel pezzo hai colto l'occasione per invitare le vere giocatrici a farsi vive, ho pensato "Perché no?" e quindi ho deciso di scriverti. Forse non era proprio questo che intendevi, ad ogni modo, eccomi qua...mi sto facendo viva! :-))
Ornella "Snapesfan" Lepre
collaboratrice dell'Everyeye Network

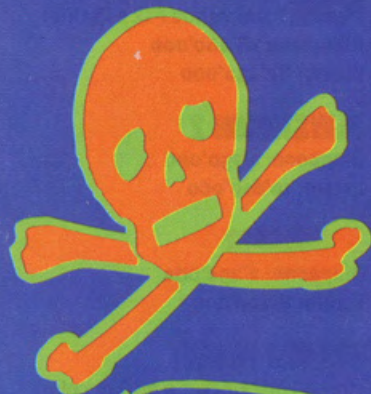
Il buon Davide ha risposto privatamente a questa lettera, e ne rispettiamo la riservatezza, soprattutto perché la fidanzata Alessandra è meglio che non sappia (ma la fidanzata Alessandra sa, NdDavide). Tuttavia, colgo l'occasione per incitare le altre lettrici di EGM a scrivere a ME, che non ho di questi problemi. Le prime dieci mail che riceverò, avranno titolo preferenziale durante le selezioni di Miss Posta EGM 2001. Fatevi sotto!

La lettera del mese
(La seguente email ci è arrivata in redazione, spedita da un cellulare)

Volevo chiederle se l'Xbox sarà la migliore consol (*sic*) nei prossimi anni. Grazie.

Non lo so.

Un arrivederci a settembre da Luca e tutti i raga della reda...
Arrivederci a settembre
Buone vacanze!

SPECIALE PIRATERIA

Sorpresa! Il tanto declamato speciale pirateria si è ridotto a un richiamo a fine rivista...

Ebbene sì, ragazzi, vi abbiamo tirato un pacco e vi chiediamo scusa. La colpa, però, è in parte vostra. Non ci aspettavamo il numero di lettere arrivato in redazione a proposito di questo attuale e dibattuto tema, così lo speciale si è via via ingrandito, fino a non starci più, dato che nel frattempo ci veniva voglia di aggiungere dati, intervistare persone, chiedere informazioni. Chi è rimasto deluso per l'assenza dello speciale pirateria sappia che il "taglio" temporaneo è servito a dare più spazio agli speciali post E3, in particolar modo al coloratissimo servizio sui giochi per GameBoy Advance, quindi non è poi andata così male. Per gli amanti dei pirati e i paladini della giustizia l'appuntamento è ovviamente solo rimandato. A Settembre, parola di lupetto, lo speciale vedrà finalmente la luce: voi non smettete di scrivere, mi raccomando.

LA GRANDE SFIDA
PC
CONSOLE
XBOX
PS2
IN EDICOLA A SETTEMBRE

di Davide Moretto davide.m@near.it

Contro Corrente

Microsoft nemico comune

Bazzicando qua e là per i vari forum internettici (non me ne vogliate per il neologismo, ma fa molto new economy...) ho notato non solo una certa freddezza, ma spesso un vero e proprio odio viscerale per il futuro mostriciattolo di mamma Microsoft, astio che per esempio non c'è verso il GameCube Nintendo.

Decine e decine di post sui vari forum italiani, ma non solo, sono dedicati alla povertà dell'hadware di X-box, alla poca esperienza che Microsoft ha nel campo videoludico e delle console in particolare, alla non eccelsa accoglienza che i vari esperti del settore hanno riservato ai primi titoli visti all'E3... e la lista potrebbe continuare. La cosa che mi lascia più basito però è che tutte queste critiche vengono in gran parte da possessori di PS2, console che certo non ha brillato fino ad adesso per la qualità di titoli, visto che dopo un anno e mezzo di vita le uniche vere killer application sono 2 (Winning Eleven 5 e GT3). La cosa si fa ancora più strana se consideriamo che proprio Sony fu tacciata di inesperienza nel campo dei videogiochi quando, ormai sette anni fa, decise di entrare di prepotenza sul mercato lanciando Playstation in diretta concorrenza con Sega e il suo Saturn, un marchio che era, a quei tempi, una garanzia. Tutti sanno quale fu (e qual'é tutt'oggi) la console da casa più venduta sul globo terraqueo.

Io non so se X-box sarà capace di imporsi su un mercato così difficile come quello delle console, storicamente ogni macchina americana è stata un flop, ma Microsoft ha molte frecce al suo arco.

Innanzitutto ha una barcata di soldi, e questo vuol dire pubblicità a tappeto, marketing, convinzione delle masse (come Sony a suo tempo), X verdi dappertutto.

Microsoft può vantare una distribuzione capillare, al pari di Sony, che altre case non hanno mai avuto (Nintendo, Sega, SNK...) o non hanno mai voluto avere (il pensiero che GameCube sarà distribuito da qualche casa che fa bambole mi fa accapponare la pelle). Microsoft non è così "vergine" nel campo dei videogiochi come molti credono. Per PC produce molti validi titoli come Motrocoss Madness, Age of Empires e la saga Flight Simulator (per citarne alcuni): titoli che hanno numerosissimi fan sparsi in tutto il pianeta. Le periferiche della casa di Redmond sono tra le più apprezzate, robuste e precise (non a caso Sidewinder è il joypad più diffuso tra i possessori di PC). Infine X-box ha un hardware forse non paragonabile a PS2 e GameCube (le specifiche inoltre sembra non siano ancora del tutto definitive a soli 3 mesi dal lancio) ma decisamente più familiare agli sviluppatori, cosa che permetterà di avere già dalla prima ondata titoli che sfruttano in buona maniera la console.

E allora perchè tutta questa diffidenza? Per gli stessi motivi, ma presi da un altro punto di vista.

I prodotti della casa di Bill sono tra i più bacati in circolazione e chiunque abbia utilizzato un PC con Windows sa che "Questo programma ha effettuato un'operazione illegale" è una scritta con cui convivere come con una ragazza un po' facilotta. E' così e non ci si può fare niente...

Vedremo mai questa scritta? Quando inseriremo il DVD di Dead or Alive 3 dobbiamo aspettarci l'Installation Wizard che va tritare giga sull'hard disk? Solo il futuro ci risponderà...

Punto verginità: è vero che Microsoft produce da anni giochi molto seguiti, ma è anche vero che la tipologia di titoli sopra descritti è la cosa più lontana dalla ludoteca tipo di una console come noi la conosciamo. Ci vogliono survival horror, giochi di guida da stare dietro a GT3 e picchiaduro, tutti generi lontanissimi dal mondo PC.

E poi c'è l'hardware, conosciutissimo, facile da programmare, ma proprio per questo poco "elastico", costretto probabilmente da librerie grafiche limitanti e da driver che, se non sviluppati in maniera ottimale, potrebbero dare qualche grattacapo non previsto.

Ma c'è un aspetto che in realtà scatena le critiche di molti, ma che pochi ammettono: X-box fa paura, e anche tanta. Microsoft non è 3DO che tentò di imporre la sua console qualche anno fa, producendo film interattivi e titoli mediocri, Microsoft è la più grossa azienda di software del mondo, domina il mercato dei sistemi operativi e dei tool da ufficio, è potentissima, così potente che è riuscita ad evitare lo smembramento in sotto-società da parte dell'anti-trust (e negli USA l'anti-trust non è come da noi, lì sono cattivi...). Bill Gates naviga sempre tra il primo e il secondo posto nella classifica dei ricconi del pianeta, e nonostante l'aria da nerd, ha creato il suo regno dal nulla... proprio un allocco non deve essere, che ne dite?

Inoltre la mamma di Windows è pappa e ciccia con Konami, e numerosissime case giapponesi, le vere fautrici del successo o del fallimento di un sistema, hanno dato il loro appoggio a X-box, con titoli annunciati del calibro di Metal Gear X, Silent Hill X e Dead or Alive 3.

La prima settimana di Novembre negli USA verranno messi in commercio GameCube e X-box, con PS2 già leader nelle vendite e Sega che svilupperà per tutti i sistemi, come si risolverà la guerra delle console del novo millennio?

Eh eh, sarà veramente una bella battaglia...

LAZARUS LEDD

MILLE VIDEOGIOCHI IN UN SOLO FUMETTO!